«Shareware»

O COMPUTADOR E A GESTÃO DAS FROTAS DE VEÍCULOS

A gestão das frotas de veículos é um problema complexo, naturalmente indicado para as aplicações da Informática. No entanto, se existem alguns programas comercializados aplicáveis, não são devidamente conhecidos, e desde já nos dispomos a avaliá-los, se nos forem apresentados. Note-se que não nos referimos aos utilitários de manutenção ou de gestão de peças, mas sim à gestão geral, um problema que afecta tanto as pequenas empresas, com dois ou três carros, como as grandes companhias e as frotas de camionagem de passageiros e carga.

Curiosamente, a disquete 783 da PC-SIG, que pudemos agora testar por amabilidade da representante, a Computar, contém um programa produzido pela K-Jon SoftStuff, de Louiston, Idaho, que é um precioso auxiliar de gestão: o «Vehicle Record System» — uma base de dados muito completa que regista o consumo, a quilometragem, a natureza e as despesas da manutenção, e dos acessórios, a identificação, registo e seguro das viaturas, os pneus, os alugueres e «leasings», os modos de pagamento das despesas, etc.

O «Vehicle Record System» gera automaticamente fichas, ficheiros e relatórios sobre o custo por unidade de distância percorrida, a história de cada veículo, a origem, natureza e custo das peças de substituição e da mão de obra, as viagens, etc. A consulta dos registos e a adição de registos novos é de uma facilidade exemplar e muito flexível: pode-se pedir uma relação de custos durante um dado período ou de um certo veículo num certo período, etc. Se os relatórios necessitarem de uma apresentaçãao especial — sublinhados, itálicos, etc. — podem ser transferidos para um processador de texto. Os erros de uso são assinalados automaticamente e indicados por mensagens explícitas.

```
                    K-Jon SoftStuff
                Vehicle Record System

                     ** MAIN MENU **

  * F1   GAS-LOG                          F6   TIRES
    F2   TRAVEL-LOG                       F7   LOAN/LEASE
  * F3   MAINT/ACCESS/MISC-LOG          * F8   REPORTS
    F4   IDENTIFICATION/REGISTRATION    * F9   CREATE/CHANGE FILES
    F5   INSURANCE                      * F10  EXIT TO DOS

        DEFAULT FILE:                   DEFAULT DRIVE:

- THE DEFAULT FILE MUST BE IN THE DEFAULT DRIVE BEFORE CONTINUING -
```

O menu principal do Vehicle Record System — tudo previsto

O programa só tem um inconveniente: está escrito em inglês e usa medidas inglesas, como todos os programas de «shareware». No entanto, é facílimo fazer a conversão de cêntimos por milha para escudos por quilómetro, desde que se considere (muito simplesmente) que o dólar vale um escudo e se divida o resultado por 1,6 (o factor de conversão das milhas terrestres em metros) e se considere que o galão americano — que e o usado pelo programa — equivale a 3,8 litros, não devendo ser confundido com o inglês (Imperial) que equivale a 4,54 litros. De resto, qualquer programador pode alterá-lo, uma vez que não está protegido. E pode ser instalado em qualquer computador do tipo PC/XT ou AT, dos mais simples, com uma só unidade de disquete, aos de disco rígido, desde que disponha de mais de 128 Kb de RAM e do MS-DOS 2.00 ou de uma versão mais recente. O mais curioso, todavia, é que, apesar de ser muito completo e prático — é inteiramente actuado por menus e pelas teclas de funções — custa (como todos os programas de «shareware») pouco mais do que uma disquete virgem, incluindo um manual de cerca de três dezenas de páginas e vários exemplos muito úteis. E o autor fornece uma versão ainda mais completa por apenas 20 dólares...

16 BITS

A aventura de «L'Affaire» começa em Paris

«L'AFFAIRE»

UMA AVENTURA ORIGINAL

RAYMOND PARDON saiu da prisão onde permaneceu seis anos por um crime que não cometeu. Além disso, perdeu Mylene, a única mulher que alguma vez amou. Portanto, apesar do seu nome, perdoar é coisa que nem sequer lhe passa pela cabeça. Os seus únicos pensamentos são de vingança. E por isso vai de cidade em cidade através da Europa, por Londres, Amesterdão, Paris, Barcelona, Cannes, Roma e Hamburgo. Durante o julgamento, um«barman» de Cannes, um holandês e um parisiense testemunharam contra ele...

Pardon ora se apresenta como um «gangster», como um «chefão», como um jornalista ou como ele próprio.

O «écran» dividido em três partes: uma mostra o mapa da Europa, para Pardon procurar a capital para onde pretende ir. Noutra vê-se a cena corrente. Em baixo há ícones de comando e informação. Figuras digitalizadas aparecem, e de vez em quando surgem nelas vultos que, ao serem assinalados, passam ao primeiro plano e «falam» – através de uma linha de texto que vai correndo por baixo da figura. É assim que o jogador colhe indícios. E com eles, e com objectos que vai coleccionando, vai desvendando a meada.

Como jogo de aventuras, «L'Affaire» — que foi produzido pela forma francesa «Infogrames» para os Atari ST — é extremamente original: note-se que o jogador não tem de responder a perguntas nem de indicar se vai para Norte, Sul ou coisa assim, como é de norma. Tudo quanto tem a fazer é manejar o rato e procurar com ele o que importa. O jogo, em si, pode ser moroso e alguns podem considerá-lo aborrecido. Mas a novidade da ideia e a qualidade das imagens têm sido o bastante para o tornar num êxito.

COMPUTADORES

«Reprise»

MÁRIO GIL C. SILVA, da Rua de Camões, 59-A — 7400 Ponte de Sor, é um apaixonado pelo desporto-rei, e desejoso de encontrar mais adeptos da modalidade (o que parece não ser difícil) deu-se ao trabalho de explicar como é que funciona *The Double*, um jogo de estratégia futebolística de que já têm sido dadas algumas *dicas* neste espaço de videojogos.

Este leitor, no entanto, foi mais longe, dando uma ideia aprofundada da complexidade de *The Double*. Como com o tempo a ameaçar melhorar (o que é obrigatório nesta época) o futebol é sempre uma actividade que ocupa muita gente, talvez seja interessante, após umas horas de correr e chutar a bola, sentar em casa e perceber como é que os estrategos da modalidade «jogam» entre si. Para isso *The Double* é óptimo professor.

Para Mário Gil, pelo esforço, segue um prémio de «A Capital». Para os leitores que chegaram até este ponto, uma última nota: o Mário quer trocar correspondência com outros «viciados» no computador. Escrevam-lhe para a baliza... perdão, para a morada acima indicada.

The Double

Um clube da 3.ª divisão oferece-lhe um contrato administrativo, e é assim que começa este fantástico jogo de estratégia empresarial e futebolística. À medida que a sua carreira de gerente for progredindo outros clubes, podem mostrar-se interessados nos seus serviços. Nessa altura é necessário medir bem os prós e os contras e fazer a escolha certa.

Irá competir contra 65 outros empresários para construir uma equipa de sucesso, através da venda e da compra, competindo no mercado de transferência. O objectivo do jogo é conseguir o *double* (ganhar a taça e o campeonato na mesma época), começo por explicar os sucessivos «menus» que iremos encontrar neste jogo:

Main menu

1 — **CLUB REPORT MENU** — Este «menu» dá-nos os dados relativos ao nosso próprio clube.

1.*a* — **CROWD PREPARATION** — Precisará de informar a polícia da sua previsão do número de espectadores que irão assistir ao próximo jogo da sua equipa, em casa. Isto é imprescindível para a polícia tentar evitar os distúrbios que sem a sua presença no devido número poderão ocorrer trazendo-lhe por isso prejuízos financeiros. Para fazer uma previsão mais certa ver no CLUB STATISTICS em *average gate*.

1.*b* — **CLUB STATISTICS** — Aqui poderá ver a capacidade do seu estádio *(ground capacity)*, a média de espectadores por jogo *(average gate)*, a posição do seu clube na tabela *(league position)*, o número de espectadores que assistiram ao último encontro no seu estádio *(last home gate)*. Dentro do CLUB STATISTICS ainda aparece mais um *menu*.

A — **SQUAD DETAILS** — Revela os jogadoores que tem ao seu serviço, o seu salário *(wage)*, a posição em que actuam, o n.º de jogos jogados por cada um e os golos marcados por cada um ao longo da época. Aqui tem a opção de vender alguns jogadores da sua equipa *(sell a player)*.

B — **STAFF DETAILS** — Aqui poderá empregar e despedir os seus assistentes no clube *(scouts* e *physiotherapist)*

NOTA: Ver *injury report* e *scout report*

1.*c* — **FINANCE REPORT** — Este quadro dá-lhe conta das suas despesas e dos ganhos, registados ao longo da semana. *(Gate receipts, transfers and players wages, staff wages, travel and hotel, fines and domages, police expenses, ground rent* e *ground improvements).*

1.*d* — **INJURY REPORT** — Aqui é a «enfermaria» do clube. Para tratar as lesões aos jogadores tem de ter empregado o *physiotherapist* e depois poderá escolher o tratamento adequado a uma recuperação mais rápida dos jogadores lesionados.

1.*e* — **SCOUT REPORT** — Terão de empregar 1 ou 2 *scouts* (espiões), para este «menu» funcionar. Os *scouts* servem para mandares observar jogadores pretendidos por ti para saberes mais ou menos o dinheiro que poderes oferecer pela sua transferência. Para mandar observar: *(send on mission)*, para ler o relatório: *(read last report)*.

1.*f* — **BANKS AND LOANS** — Este «menu» informa-o acerca da situação financeira do seu clube.

1.*g* — **GROUND IMPROVEMENTS** — Aqui poderá aumentar a capacidade de lugares no seu estádio (cada 1000 lugares a mais custam 200 000 libras).

2. — **LEAGUE DETAILS** — Este «menu» dá-lhe toda a informação necessária acerca dos outros clubes *(league fixture, league results, league tables, club statistics)*.

3 — **F. A. FIXTURES** — Só será activado na semana 18, é o quadro de jogos da taça.

4 — **CONTROL *MENU*** — Aqui poderá: gravar a situação em que se encontra de momento *(save your game)*; passar uma situação já gravada *(load a saved game)*; optar pela opção de controlo pelo *joystick*.

5 — **QUIT GAME** — Esta opção permite fazer o *abort game*.

6 — **CONTINUE** — Só seleccionou esta opção depois de ter a certeza de já ter terminado a pré-preparação para o próximo jogo do campeonato. Ao seleccionar esta opção terá de colocar os jogadores nas posições em que irão alinhar no jogo (ver desenho).

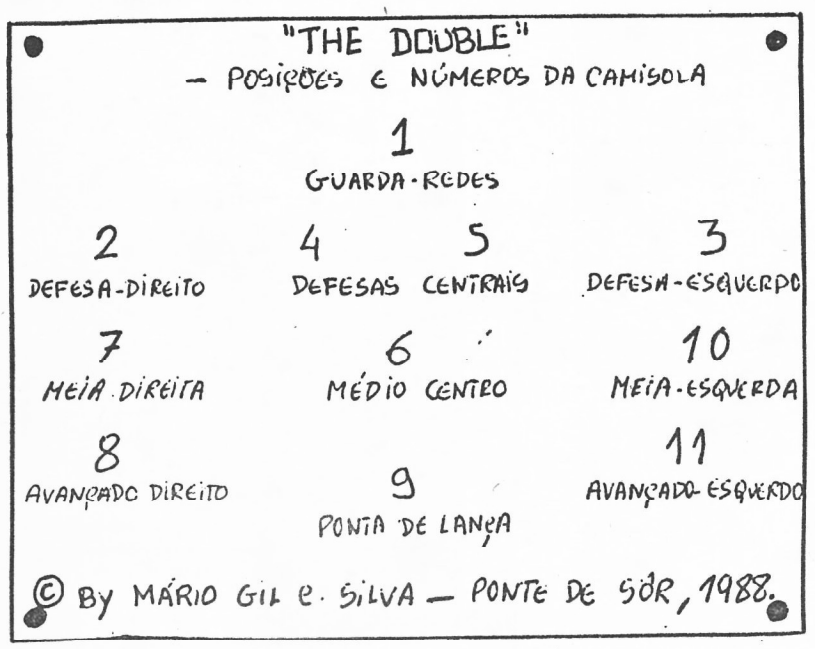
Transfer Market

Agora depois da descrição dos «menus», vou referir-me ao mercado de transferências:

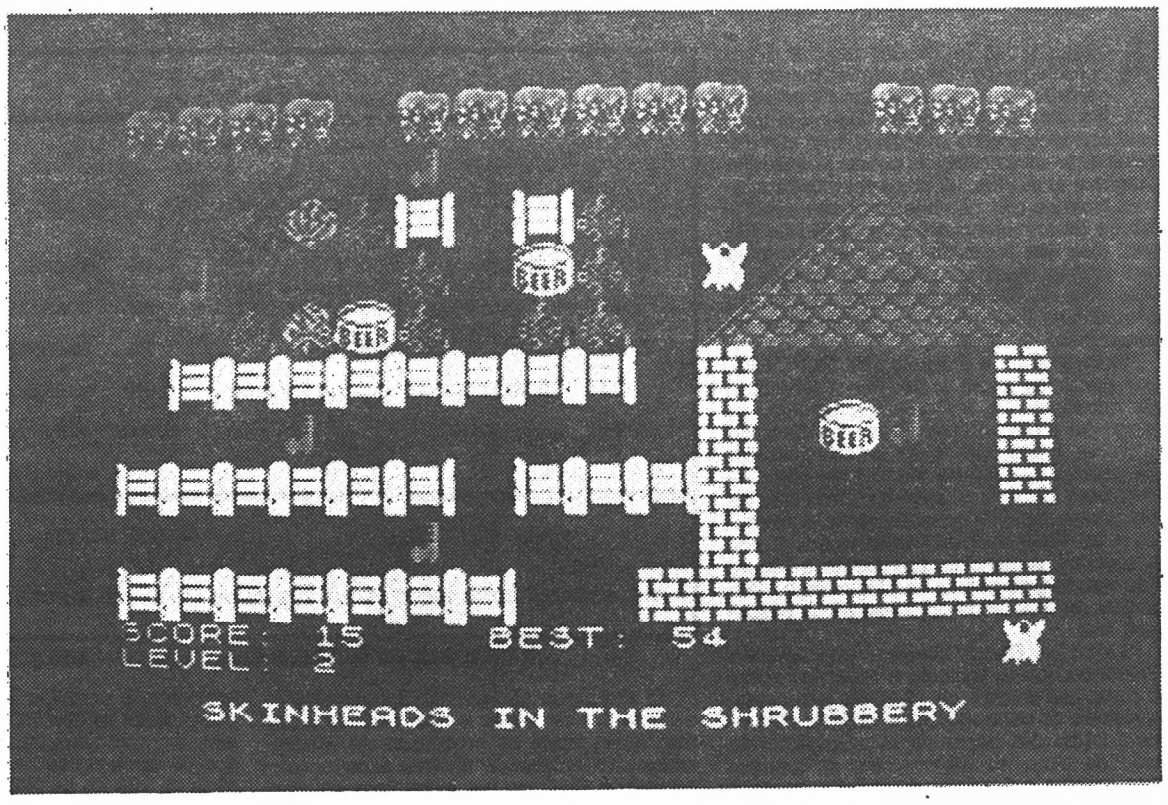
Logo após os resultados dos jogos terem passado no «écran» será avisado dos jogadores que estarão disponíveis para se transferirem daí a 2 semanas (para ter tempo de a seguir enviar os *scouts* observarem os jogadores que lhe interessam e na semana a seguir aos próximos jogos saber o resultado do seu relatório) e também dos que se transferem nessa própria semana. Atenção tudo isto só acontece a partir da semana 8 e depois até ao fim do campeonato.

Depois disto só falta falar das teclas que são: Up (cima) — 7; Down (baixo) — 6; Left (esquerda) — 5; Right (direita) — 8.

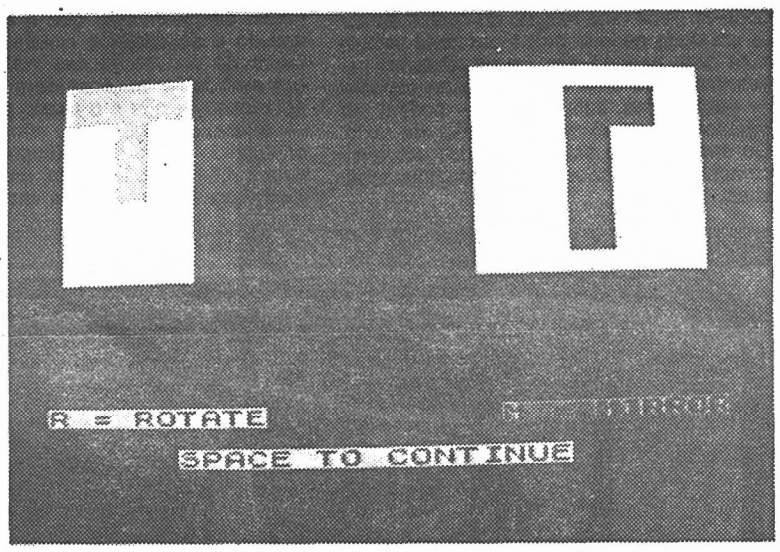
Estas teclas são utilizáveis em todos os «menus».



GRANJA DE FANTASMAS É TRIO SEM GARRA



TÍTULO: Ghostly Grange
MÁQUINA: Spectrum



TRÊS jogos na mesma cassete e escondendo-se sob um título geral é mesmo coisa que pouco — ou raramente — sucede nos dias de hoje. *Ghostly Grange*, da Alternative Software, é uma das excepções à regra instituída. A razão para um comportamento tão mãos-largas tem a ver com uma só razão: a pobreza de qualquer dos títulos apresentados. Mas mesmo assim vale a pena falar deste *Ghostly Grange*.

O primeiro jogo é mesmo o que dá nome à colectânea. Distribuido pela Alternativí, GG tem a marca da Creative Sparks, Ltd. e é um simples jogo de labirintos, que só o facto de aparecer em 1988 nos leva a acreditar ter sido programado recentemente. Tudo o resto cheira às técnicas de trabalho inovadoras em 1985 ou mesmo bem antes.

Em GG controlamos um fantasma que tem de deslocar-se num dédalo cheio de barris de cerveja, que lhe dão energia, mas também atafulhado de inimigos que tentam impedi-lo de chegar até à energética bebida. Alguns seguem regras de comportamento previsíveis mas outros parecem preferir seguir o nosso fantasma. São botas, rádios, carantonhas de meter medo, coisas assim. Há que evitar estes encontros...

A digitalização da voz atingiu GG e é assim que, cada vez que perdemos uma vida (temos cinco para começar) um «Oh Dear» salta do interior do micro. Para além disto e dos habituais ruídos de fundo (crack! plof! e outros) *Ghostly Grange* está ainda equipado com uma melodia que lembra aqueles velhos carrocéis de feira, quando já estão a dar as últimas voltas.

O jogo pode não ser uma maravilha (não é, comparado com o que o mercado oferece hoje) mas é capaz de ser óptimo presente para um iniciado nas lides do computador. Simples, permite ver, ao vivo, a pré-história do Spectrum.

As teclas, para quem esteja mesmo decidido a experimentar *Ghostly Grange*, são as seguintes:

Q a T — cima;
A a G — manter a posição;
Teclas de baixo, alternadas — esquerda e direita;
A recolha dos objectos é feita passando por cima destes.

Brainstorm é o segundo jogo na cassete. Da responsabilidade da Bubble Bus Software, esta «tempestade no cérebro» é irmã menor de muita coisa boa que já apareceu no mercado. Misture-se *Crosswize* ou *Sidewize* (não me ocorrem outros títulos que melhor exemplifiquem este género de jogos) retire-se-lhes tudo o que de bom conseguem ter e pronto, estamos servidos com um *Brainstorm*.

O autor dá pelo nome de T. Prosser e está desde já desculpado, porque o jogo tem data de 1985 (quando este tipo de coisas ainda eram permitidas). Mas a Alternative não devia sequer pensar em publicar este tipo de coisas três anos depois.

Para quem ainda esteja decidido a experimentar, o que o espera é a exploração do castelo de Brainstorm, para o que deve recolher diversas chaves que permitem acesso a zonas fechadas. Carga máxima e útil em cada momento: três chaves. Há pois que escolher muito bem, dado que as chaves são bem mais do que a conta divina.

Ao dispor do nosso herói (parece um austronauta...) três vidas, que inúmeros peixes, rodas e outros OVMI (Objectos Voadores Mal Identificados) tentam reduzir. Mas tudo isso será facilmente visível nos gráficos de energia e danos.

As teclas, ei-las para quem desejar tentar:

Q — cima;
A — apanhar;
O — esquerda;
P — direita;
M — fire;
A+M — largar.

Pentomania é a coroa de glória deste *Ghostly Grange*. Feito em Basic, que aqui mesmo se aconselha a espreitar, porque dá uma visão sempre importante de como é que cada programador resolve diversos problemas, este jogo é simples, pacato e eficaz.

O jogador tem ao seu dispor uma série de peças de diferentes formas e cores e tem de as encaixar em zonas brancas de diferentes áreas. As peças são os pentominoes (ou pentominós, vertendo para a lusa língua o termo, que significa dominós de vários lados). Cada pentominó só pode ser utilizado uma vez, pelo que, se tudo é fácil nos primeiros níveis, as coisas complicam-se nos níveis mais avançados, em que todas as peças são necessárias.

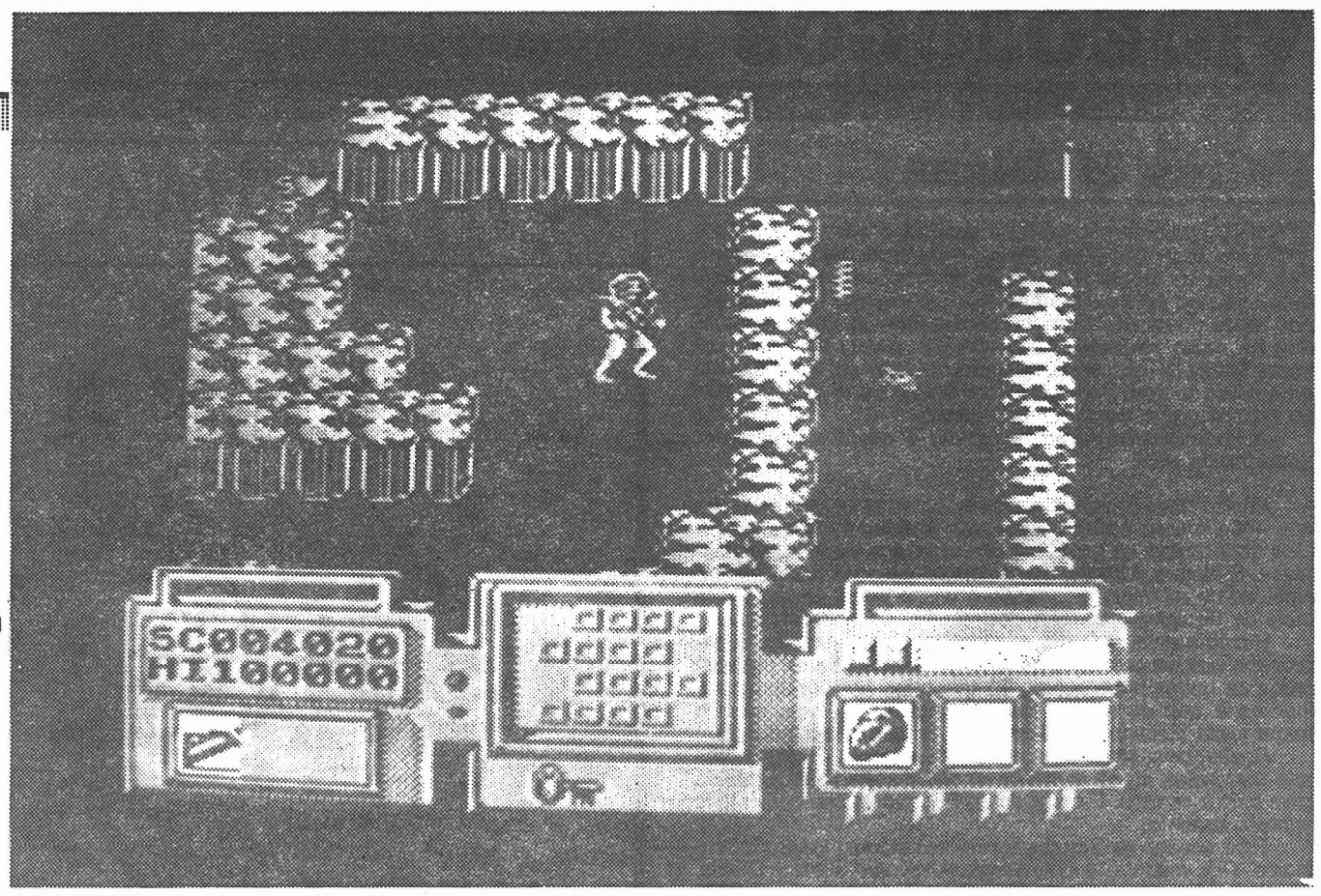
A primeira e única vez que este tipo de paciência apareceu nos micros, fê-lo em *Pentac*, um excelente jogo com 47 quadros, a preencher com pentominós. De certo modo, o recente *Tetris* baseia-se na mesma ideia, só que acrescenta-lhe o frenesim da velocidade, tornando o jogo alucinante. Para quem quer ter tempo para pensar, *Pentomania* é a solução. E talvez a antecâmara para agarrar em *Pentac*, que é um jogo a ter na prateleira.

Como curiosidade, refira-se que os pentominós nasceram da ideia de Solomon W. Golomb, professor de Engenharia, Electrónica e Matemática numa universidade americana. Golomb é o criador de um jogo chamado «*Pentominoes*» que tem mais aberturas que o xadrez e apareceu em «2001, Odisseia no Espaço», com HAL, o computador de bordo, a jogá-lo com um astronauta.

Também Arthur C. Clarke, escritor de ficção científica e «pai» de «2001» usa o jogo no livro «Terra, Imperial». Com todo este «pedigree» *Pentomania* é, está provado, um jogo deveras interessante. Talvez só por si a justificar o dispêndio de algum dinheiro em GG. Mas se ir mais à frente é um desejo, *Pentac* será mesmo a aposta. E então *Ghostly Grange* perde a razão de ser.

Género: Acção (GG e BS)/Paciência (Pentomania)
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 6 (GG); 7 (BS); definível em Pentomania
Conselho: Veja antes de comprar.

MONSTRO DO ESPAÇO QUER «ALMOÇAR» A TERRA



TÍTULO: Gutz
MÁQUINA: Spectrum

QUANDO uma casa como a Ocean, responsável pelo lançamento da série «Special FX», de que o recente *Firefly* é óptimo exemplo, lança um jogo na mesma colecção, é caso para os que ficaram surpreendidos (maravilhosamente) com o primeiro lançamento abrirem os olhos, esperando um novo e profissional jogo.

A publicidade em torno de *Gutz* fez crescer água na boca a quantos olharam os anúncios publicados nas revistas da especialidade. O detalhe do desenho, a violência da imagem, faziam esperar um novo sucesso. Puro engano. *Gutz* não tem nada de especial. Mesmo sendo da «Special FX».

A história conta-nos que o nosso herói (o jogador, claro) foi engolido (vivo) por uma criatura esfomeada. O bicharoco tem cerca de dez toneladas de peso, é sensivelmente do tamanho do satélite natural da Terra — que todos sabem qual é — e está a caminho do planeta azul, que julga ser óptimo manjar após aquele aperitivo bípede que berrava por tudo o que era sítio.

Só que o bípede, por engano servido como entrada, não está muito pelos ajustes com a sua situação (a história lembra a de Job dentro da baleia) e decide-se a provocar uma indigestão no monstro, antes que este chegue à Terra e comece a trincar a torto e direito.

Aqui a história assemelha-se à de *Fantastic Voyage*, com o herói a defrontar anticorpos que o acham um intruso pouco recomendável no corpo do megabicho. Apesar deste senão, há que arrepiar caminho — e depressa — até à zona onde estão instaladas as funções principais do ser, e desactivar-lhe os sistemas. Ou a Terra vai mesmo desaparecer do Universo...

Atravessar o corpo da besta significa viajar ao longo de quatro níveis interligados entre si através de tubos. Cada um dos órgãos principais deve ser destruído. Rins, pulmões, coração e cérebro estão protegidos por membranas muito resistentes que só equipamento especial pode destruir. Para obter o material para a tarefa há que juntar as diversas partes de uma arma. São três os pedaços a recolher. E depois é necessário procurar os cristais de energia que permitem puxar o gatilho e obter uma resposta.

Como viajar no corpo de um ser deste tamanho provoca, por certo, nítidos sinais de desorientação, é possível (usando a tecla correspondente) olhar o mapa do sector onde nos encontramos. E no «écran» temos toda a informação necessária. Pontuação, energia e vidas ainda disponíveis. São quatro, inicialmente, pouco para chegar até ao cérebro destas dez toneladas de alienígena.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Veja antes de comprar.

PORCO DO PASSADO É CULPA DO LOBO MAU

TÍTULO: Piggy
MÁQUINA: Spectrum

JURO. Quando isto me caíu na memória do computador, pensei que o «bicho» dera o último suspiro e baralhara o código todo lá dentro. Afinal, não. É mesmo verdade, *isto* foi publicado agora. E *isto*, dá pelo nome de *Piggy*, tem a assinatura de Peter Watson e a edição é da Bug Byte.

Piggy é um fantástico jogo, cheio de cor, com um porquinho (parece um urso) muito engraçado a movimentar-se num labirinto cheio de árvores, arbustos, lagos, casas, poços, caracóis (cuidado com eles...) sapos e outras coisas...

Se leu o parágrafo anterior e concordou, é favor acertar o seu relógio. O mesmo dia, a mesma hora, mas o ano é 1983...

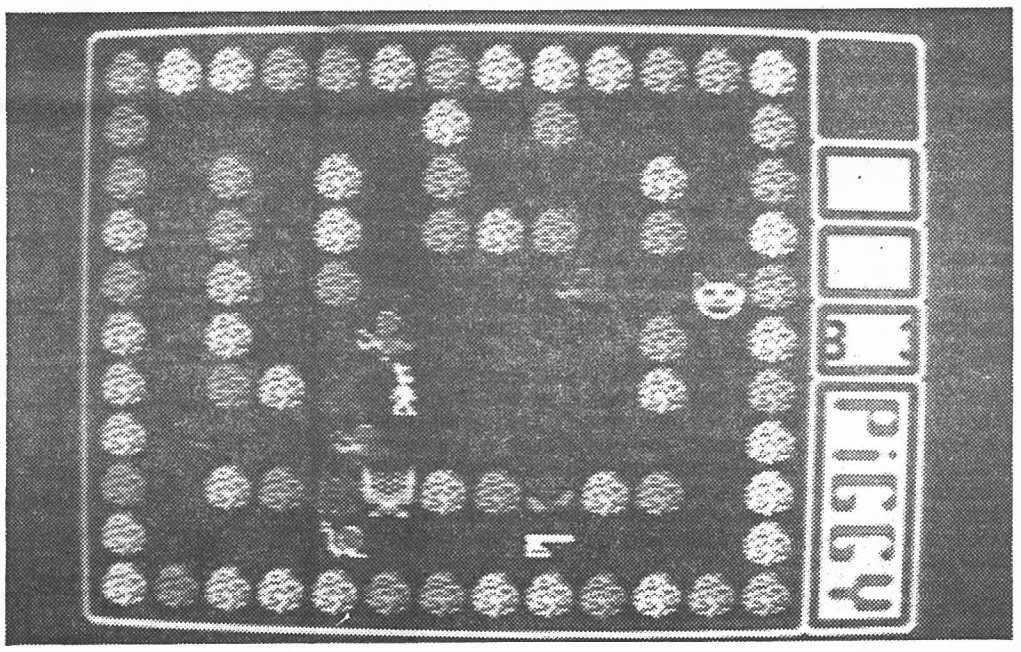
Só uma viagem no tempo explica este *Piggy*. E dá credibilidade às linhas acima. É que este jogo parece-se muito com os jogos que, há alguns anos atrás, foram editados para o Spectrum. E então eram todos muito engraçados, cheios de coisas novas. Mas estamos em 1988 e *Piggy* é um dinossauro que nem sequer merece ficar em museu.

Inicialmente ainda se pode pensar que o jogo pode interessar a uma criança (3 a 5 anos) que começa a brincar com o computador. Há uma certa infantilidade em *Piggy* que é próprio das histórias contadas/ouvidas nessa idade. Mas, e a questão fica sempre no ar, para quê gastar dinheiro em coisas como este jogo, quando pelo mesmo preço é possível ter as últimas experiências do mercado?

Por outro lado há que considerar que *Piggy*, mesmo mantendo o aspecto dos jogos de 1983, podia ter sido melhor programado, especialmente na área das rotinas de detecção de colisão. E isso é um erro grave...

Mas como até há gente que já comprou esta «piggy» (ria), aqui fica a informação: o porco da história é o sobrevivente da história dos três ditos, que tiveram o lobo mau à perna. Pena é que o lobo mau não tenha almoçado melhor. Poupava muito trabalho a quem tem que «apreciar» estas coisas.

Género: Acção
Gráficos: (1-10): 4
Dificuldade (1-10): 4
Conselho: A evitar.



SOLDADO DE LUZ É JOGO APAGADO

TÍTULO: Soldier of Light
MÁQUINA: Spectrum

CHRISTIAN URQUART deve ter-se ocupado tanto do código de Yeti que não teve tempo de fazer de «Soldier of Light» o jogo que a máquina de arcade oferece. Assim, esta versão para a micro, embora mantendo algum interesse, perde-se e cedo acaba na lista de trocas.

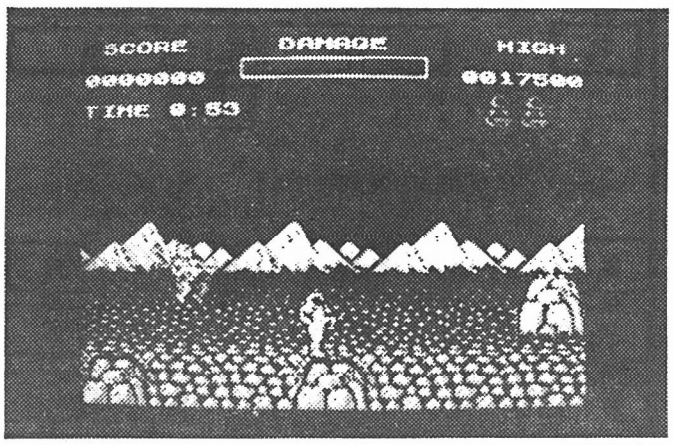
O jogador toma o papel de Xain e tem como missão salvar todos os planetas da galáxia (não perguntem quantos são, por favor...) dos terríveis malvados, vilões do Universo.

Como guião, nada mal. Igual a dois milhões e trinta e três anteriores. Todos originais...

Mas «Soldier of Light» não deseja sequer ser original. Gostaria, é verdade, de assemelhar-se ao jogo de arcada de onde Urquart foi buscar a ideia (ou melhor, a editora ACE, responsável pela edição do jogo) mas nem isso acontece. De qualquer modo, vamos lá a algumas noções que vos «iluminem» o caminho deste monocromático e desolador «soldado da luz».

Começando no primeiro planeta, Xain avança para Este numa paisagem muito semelhante à da nossa lua. Pelo menos por aquilo que já se viu das fotos publicadas. Pelo caminho, Xain tem que abater tudo o que lhe aparece pela frente (e pelas costas também). Contacto com os inimigos reduz-lhe os níveis de energia. Mas o simples encostar a um tanque significa menos uma vida.

Recolher «P's» aumenta o poder de fogo de Xain. O que só se pode aconselhar, porque no fim do nível há que defrontar um mau bem maior que os restantes. E depois, quando o nosso herói (se passou este obstáculo) se senta para «lamber as feridas» eis que uma mensagem aparece no «écran», alertando-o para a iminente chegada de naves inimigas.



Como que por magia (vá lá saber-se como é que eles fazem isto) o nosso Xian transforma-se numa nave espacial e voa negro céu afora, canhões em brasa, cumprindo o destino.

Se passar mais esta batalha, é tempo de começar a olear as armas para o segundo nível, com mais e piores inimigos. E se passar esse, é mais uma vez tempo de magia, perdão, de voar contra o inimigo... E etc.

Eis o «Soldier of Light». Graficamente fraco, sem aptidões para grande jogo, mesmo medíocre. Nem mesmo o facto de Xain usar um «jetpack» que o faz subir até ao topo do «écran» faz com que a cotação de SL suba alguns pontos. Desmonte-se...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A evitar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa para o microcomputador ZX Spectrum, foram as seguintes:

1.° — THE FLINSTONES
2.° — TARGET RENEGED
3.° — ARKANOID
4.° — MAD MAX
5.° — CRAZY CARS
6.° — CHARLIE CHAPLIN
7.° — PLATOON
8.° — HITARI WARRIOR
9.° — HUNDRA
10.° — OUT RUN

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Loja do Centro Comercial da Portela e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

PONTO de ordem à mesa na abertura desta semana, para vos pedir (eu bem insisto), mais uma vez, que escrevam só de um lado do papel. Vocês nem calculam o que isso nos poupa de trabalho. E escrevam legivelmente, nas linhas do papel, evitando «encavalitar» as letras todas. É que há muito material que acaba por perder-se com essa vossa mania de não respeitar as regras (não sintam isto como uma crítica terrível, mais como um pedido para que este vosso espaço possa ser cada vez melhor).

A abrir também, uma referência à questão de mapas: copiados ou não?

Pedro Troni Carneiro escreveu sobre o assunto e acha que «não é mau copiar mapas das revistas inglesas essencialmente devido ao problema dos elevados custos das mesmas». E lembra o Pedro que «existem pessoas que não têm hipótese de as comprar... sendo o vosso jornal um excelente meio de divulgação a um maior número de interessados».

Razão assiste a Pedro quando faz esta afirmação. E parece-me que eu próprio assenti na publicação de mapas retirados de outras publicações. Só que referi sempre quão melhor seria que os mapas fossem originais ou que, caso o mapa fosse copiado ou adaptado, a origem fosse indicada.

Razão, pois, tem Pedro, eu e toda a gente. E esperemos que com estas linhas o problema dos mapas fique resolvido para todo o sempre. E obrigado ao Pedro pela seu comentário sobre o assunto.

Este espaço de introdução vai ser mesmo longo, tudo o indica. Ora vejam lá o que *Sérgio Alexandre Ramos Duarte*, que tem 14 anos e vive na Rua Pio XII, 16-2.º esq. — 2700 Amadora. Escreve:

«O meu problema é o seguinte: eu tenho um vídeo da Sanyo cujo modelo é o VTC 6510 e é um Beta. Eu gostaria de saber se é possível passar imagens do vídeo para o computador que por sua vez podem imprimir. Já experimentei ligar o computador ao vídeo e estar por exemplo a jogar e o vídeo a gravar tudo com resultados positivos. Mas o meu interesse era passar imagens do vídeo ao papel através da minha impressora, gostaria que pusessem esta minha pergunta ao vosso suplemento dos "Videojogos" de sexta-feira visto que isto é do interesse de todos os que possuam vídeo e computador, e gostaria que quem tivesse ideias ou talvez possíveis respostas as mandem para a «A Capital» ou me contactem por escrito para a morada acima ou pelo telefone através do 4940440.»

Alguma informação para Sérgio, daqui do Poço da Cidade:

— Que eu saiba, há um aparelho.

— VIDEOFACE — que permite esse tipo de operações. Para mais informações escreve para: DATA SKIP, Lange Willemsteeg, 10 — 2801 Gouda, Holanda.

Mas esperem aí que este espaço ainda não fecha. E as linhas que se seguem são um aviso especial e «muito urgente» para *Nuno Miguel Leitão*, da Amadora, *Paulo Oliveira*, também da Amadora e *«Deathlok»*, de Alhandra.

NUNO MIGUEL LEITÃO — O teu jogo chegou, consigo carregá-lo e já dei uma voltinha (assemelha-se a *Mad In Cascais*, não achas?), mas vais ter que enviar a solução completa para eu poder espreitar tudo até ao fim. Como deves compreender não tenho tempo para andar a «queimar pestanas» tentando descobrir as malandrices que decidiste criar. E nem sequer sei os verbos que usas, e o raio do carro não quer arrancar... Fico à espera da solução e depois prometo que o teu «24 Horas» vai ser falado.

PAULO OLIVEIRA — Não há legislação que proteja os direitos autoriais para este tipo de obras. É mesmo assim, por incrível que pareça. Podes sempre registar o jogo na Direcção do Registo de Autores (parece-me que é este o nome) no Palácio Foz, em Lisboa (Restauradores), e até inscrever-te na Sociedade Portuguesa de Autores e «proteger» o jogo através desta associação. Mas se alguém te «roubar» a ideia, vai ser difícil vencer a batalha legal que isso implicaria. Não é impossível, mas é moroso.

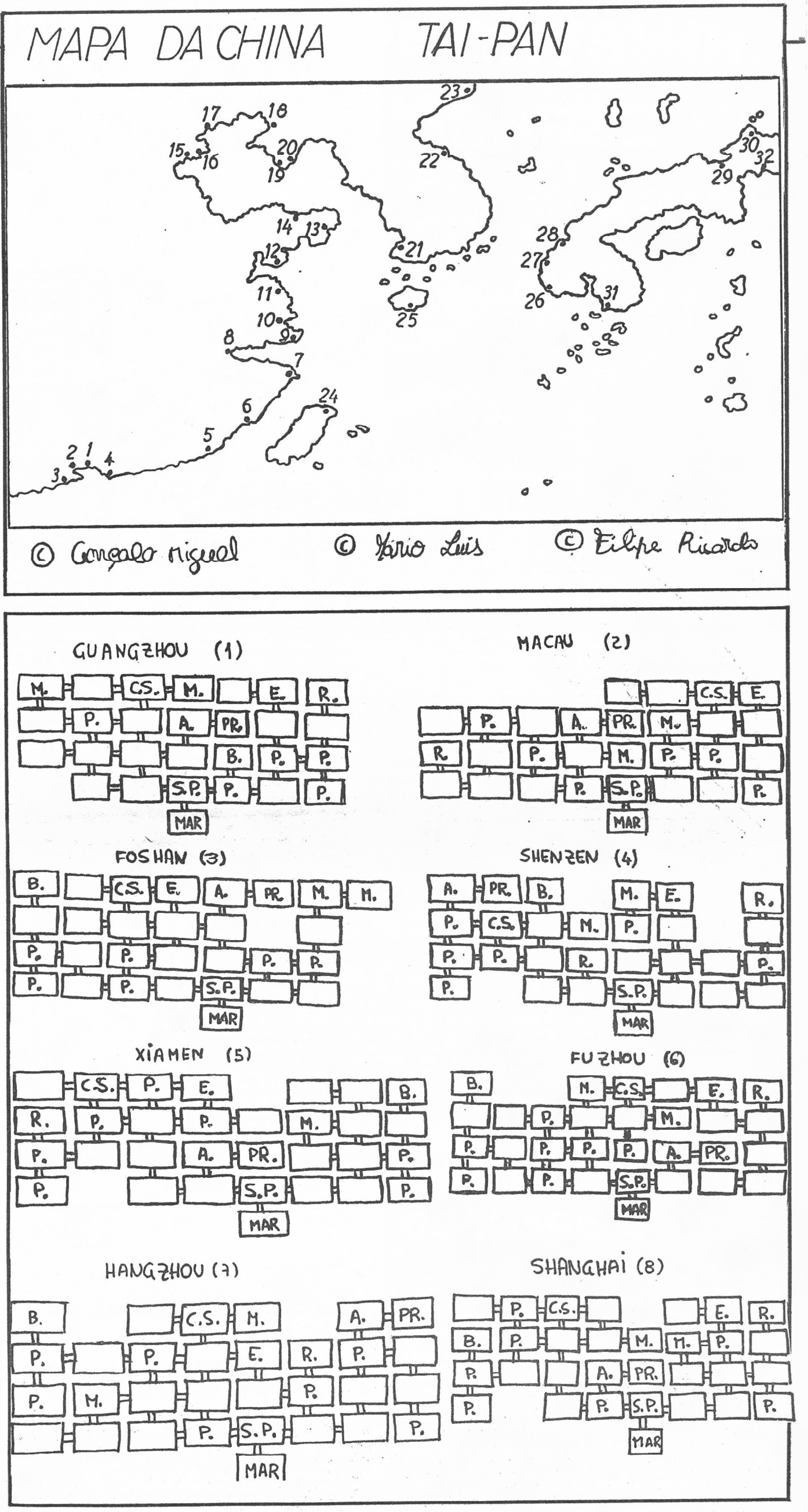
Quanto à tua sugestão do quando, como e onde, se achares possível enviar-me uma cassete com o programa e instruções detalhadas sobre o seu funcionamento (e eu quero dizer detalhadas) prometo dar-te uma opinião. E talvez depois possa dizer-te algo sobre a comercialização. Sem promessas, claro...

«DEATHLOK» — Espero que este leitor de Alhandra não me mate, mas não consigo andar no jogo que me enviou, mesmo espreitando as (poucas) instruções que enviou. Como é que devo jogar? Que fazer? Sem tudo isso é difícil encontrar qualquer incentivo para avançar. Se eu nem sequer sei como começar...

Uma «espreitadela» no mecanismo do jogo revelou, logo para começar, que o português tem algumas gralhas. Que é importante corrigir, porque um jogo é (ou deve ser) também um veículo de cultura. Mas fora isso até é capaz de estar ali um programa interessante, capaz de ocupar durante algum tempo. Mas preciso de mais informação para me pronunciar com justeza. E fico à espera...

Recta final nesta muito longa introdução com um pedido muito especial: quem tiver o jogo de estratégia *IWO JIMA* faça o favor de entrar em contacto com o «Strategic Boss» do Cacém (*Pedro Manuel Pereira Mateus* — Rua Adriano dos Santos Gil, lt. A-2.º, Agualva — 2735 Cacém ou o telefone 431 34 77 (rede de Lisboa-01) que ele está disposto a entrar em negociações para ter este jogo na prateleira lá em casa. Ora toca lá a procurar bem nas gavetas aí em casa, talvez IWO JIMA exista mesmo no espólio.

E fim, que é tempo de *Pokes & Dicas*. Se calhar já pensavam que não havia, hem? Pois estão muito enganados.



Inside Outing, a solução

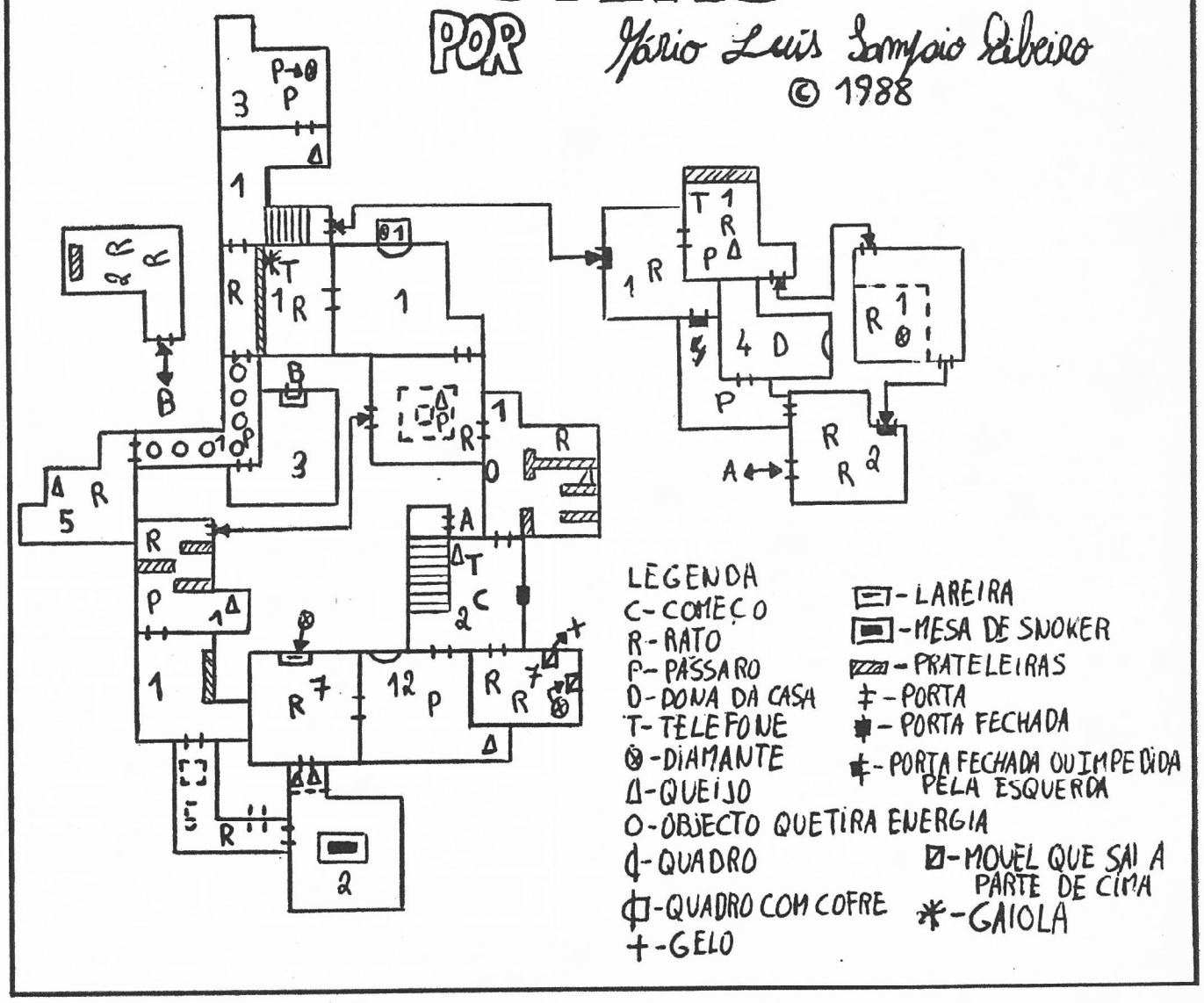
Regular (e cada vez mais) nestas páginas, é *João Nélson*, da Rua Conde de Avelar, 50 — 2465 S. Martinho do Porto, que desta feita decidiu pôr um ponto final no jogo *Inside Outing*. E que final, é bom que se diga. Mas se querem saber mais leiam o que se segue, pela pena (ainda trémula de emoção) de João Nélson. E para o consolar segue uma prenda de «A Capital».

INSIDE OUTING — Um velho chamado *Crutcher* morreu. Isso por si só não diz nada, mas, se dissermos que deixou uma fortuna de 12 diamantes, já nos leva a pensar em entrar na casa em que ele os escondeu. A viúva *Crutcher,* como não os encontrou, abriu uma janela, apagou as luzes e foi-se embora (pelo menos assim me pareceu: eu entrei na casa) assim que pus os dois pés no chão da casa: clic, clic, clic! Fecharam-se todas as portas e janelas. Eu nunca teria desconfiado que «Lady C» lá estava, até haviam garrafas de leite à porta (sinal de ausência de dono). Bom, mas o que estava feito, feito estava. Assim, já que estava lá dentro, pensei porque não encontrar as gemas e «bazar» dali para fora! Foi nesse momento que, «Lady C» apareceu e disse «encontra as 12 gemas, entrega-mas e só então sairás!», assim fiz...

INSIDE OUTING

POR Mário Luís Sampaio Ribeiro

© 1988



No canto inferior esquerdo do *screen* estava a minha energia indicada por uma barra que por muito que eu me irritasse, ia sempre descendo. No outro canto estava indicado o que eu transportava e já agora digo que a roupa que me vestiram ao entrar na casa só dava para levar um objecto de cada vez.

Estava em estado de choque e assim perdi um pouco da minha agilidade. Apenas me podia mover em quatro direcções, saltar e arrastar os objectos além de os agarrar e largar. Estava eu a pensar que quanto mais tempo demorasse mais energia necessitava, quando, apareceu um rato gigante. A partir daí tive que começar a procurar queijo. Como diz a maior parte dos portugueses, um cálice de vinho do Porto nunca fez mal a ninguém e assim beber aqueles cálices que encontramos repõe-nos parte da energia, mas, devido a desleixo de «Lady C», alguns estão partidos ou vazios e esses não nos beneficiam, pelo menos a mim. Os cálices são em número reduzido portanto a sua utilização teve que ser racionada.

Cada vez que bebia um cálice davam-me 50 pts mas cada vez que encontrei uma gema e que a entreguei deram 1000 pts. Uma vez consegui atender o telefone antes de deixar de tocar e deram-me 100 pts.

Vou agora explicar como encontrei as 12 gemas.

PRIMEIRA — Estava na primeira sala do jogo e dirigi-me à cozinha pela porta sudoeste. Abri as duas panelas (ou lá o que é). Pondo-me junto a elas, no chão, e empurrei as tampas para trás. Na panela da direita está uma gema. Subi as escadas entreguei-a a «Lady C».

SEGUNDA — Ainda na cozinha, a outra panela tem um bloco de gelo. Apanhei-o e ao entrar na segunda sala a oeste da cozinha, corri para a lareira e deixei cair o gelo. Arrastei a placa apagada, entrei no buraco e tirei a gema, que estava entre os tijolo.

TERCEIRA — Vai à mesa de «snookers» e mete as bolas nos buracos (uma bola em cada canto), foi o que eu fiz só que tive que empurrar a gema que apareceu debaixo da mesa, com outros objectos. — Na versão Amstrad há uma ordem para meter as bolas: 4-2-7-5-3--1-6.

QUARTA — Na biblioteca (sala a norte da primeira) há uma gema atrás da estante esquerda. Agarrei num bocado de queijo aproximei a cadeira e saltei para cima duma mesa que não se vê. Dei o queijo ao rato para que não me pertrubasse e ainda podia servir de altura (o rato). A partir daqui não via o que fazia mesmo assim caminhei para a parede e empurrei a outra mesa para trás, uma vez a mesa afastada da parede saltei e na parede vi a outra gema. Voltei e entreguei-a a «Lady C» (para voltar tive que ter paciência).

QUINTA — Na sala que fica a oeste da biblioteca há uma enorme estrutura cúbica que tem um buraco em forma de quadrado. A única coisa a fazer foi apanhar objectos suficientes para chegar ao topo da estrutura e depois mais objectos para atirar lá para dentro pois uma vez com a gema na mão temos que sair; foi isso que fiz, também aqui não via nada.

SEXTA — A norte da sala do «poço» há uma sala com um quadro que se assemelha à Mona Lisa de Da Vinci. Como bom profissional vi que atrás do quadro devia estar algo. Empurrei uma mesa, desloquei o quadro e além dum «porto» estava a gema.

SÉTIMA — Na sala da mesa de «snooker» há um relógio e em frente ao relógio há um banco que me serviu para tentar acertá-lo. Claro não consegui, no entanto, se estivermos virados para o relógio como eu estava podemos entrar na sala que fica à nossa esquerda mas não vale a pena. Mas se entrarmos na outra sala, temos acesso às salas superiores através do estreito buraco que está no piso superior. Para isso é preciso uma mesa e uma cadeira e tudo o que conseguirmos apanhar. Eu tantos apanhei que fiz uma «torre» que me permitiu atravessar esse estreito buraco que dá acesso ao solo duplo superior. E mais, tive que utilizar um objecto estreito, mas foi só mais tarde, o que é certo é que tive que levá-lo. Passem a porta e, como eu, vão até à última sala. Aí entre duas estantes encontrei a outra gema. Para a tirar tive que a empurrar com todos os objectos que tinha à mão.

OITAVA — Na sala anterior à de «Lady C». Há uma porta oculta entre um ror de objectos. Destapei a porta entrei e vi a maior quantidade de mesas que jamais tinha visto, afastei as três cadeiras para ter mais espaço debaixo de uma das mesas no extremo noroeste está a gema. Para sair tinha duas maneiras: Primeiro, que foi o que fiz, voltar a mexer as mesas todas; Segundo, podia ter deixado livre a porta este, para, com um pouco de habilidade, regressas à primeira sala do segundo andar. através da porta que, ao estar bloqueada por uma coroa, é só de um sentido.

NONA — Para chegar a esta tive que passar outra vez pela sala das mesas e perto dessa (nas redondezas) há um fosso em que no fundo há um relógio e ao lado do relógio está a nova gema. Para não ficar preso no fosso. Atirei pelo menos 4 objectos.

DÉCIMA — Outra vez tive que ir à sala das mesas. Passei pela porta oeste e desci as escadas, cheguei a uma sala do piso inferior mas que umas estantes me impediam de aceder, a não ser por cima. Dirigi-me ao corredor situado a norte, que tinha outra porta oculta, pensei então que o arquitecto que desenhou a casa devia ter qualquer problema, mas estas divagações eram o reflexo do cansaço. E como se não chegasse, aparecem-me dois canários, um dos quais leva um diamante! Era o cúmulo. Tive que saltar a cozinha depois sobre o outro canário e por último saltar e arrebatar ao outro canário o diamante, a antepenúltima gema.

DÉCIMA-PRIMEIRA — Estava eu nas escadas anteriormente citadas e decidi ir para este, duas salas, depois encontrei um corredor com plantas, eu não «pescava» nada de botânica mas pelo que podia ver eram venenosas. Fui para norte e entrei na cozinha. Noutra cozinha também com duas panelas. Na panela da direita há uma gema mas antes de tirá-la é melhor deixar sair o canário.

DÉCIMA-SEGUNDA — Estava eu à procura das bolas de «snooker» para jogar quando ouço um barulho que parece um jogo de futebol na televisão, decido ir ver o que se passava vou para oeste e depois para norte até que se me deparam umas estantes mas de televisão nada entretanto vejo umas formas estranhas detrás da estante da esquerda, empurrei a estante esquerda e vi uma porta, aquilo estava a aquecer pois só faltava uma gema. Assim abri a porta e vi um bloco de gelo. Nada mais fácil: dirigi-me à segunda lareira (duas salas a sul da outra em que estava a 11.ª gema) apaguei aquilo, afastei a placa e entrei à espera de encontrar a última gema, mas não, entrei noutra sala que tinha uma estante que fazia um espaço oculto entre essa estante e a parede. Nesse espaço estava a gema que só com a ajuda de outros objectos consegui tirar.

Tinha as 12 gemas, fui ao quarto de «lady C» e desloquei o quadro que até então não se movia. E tirei uma chave, uma chave!!!! gritei. Corri para a porta principal abri a porta e... Em vez de sair «encontrei-vos, meus amigos» — como vêem já somos quatro. — disse o infeliz que estava a meu lado. — Se alguém ouviu o teu relato em breve seremos cinco...

Infelizmente é assim que acaba a aventura.

E com mapa ainda melhor

Todas as *dicas* de *Inside Outing* funcionam melhor com o mapa por perto. Como muita gente ainda não sabe como é que a casa de *Inside Outing* se distribui no terreno, eis que um mapa de *Mário Luís Sampaio Ribeiro* vem resolver a questão. Este mapa de *Inside Outing* andou «fora e dentro» desde Abril, aguardando uma oportunidade para aparecer. E ei-la chegada, dando assim resposta à carta que o Mário fez chegar aqui ao Poço da Cidade «queixando-se» do atraso na publicação do seu mapa.

Como o Mário dá também algumas *dicas* para o jogo (e as teclas) a informação que enviou também aparece por aqui. E não só, que nesta segunda carta este leitor decidiu que era tempo de ocupar espaço em «A Capital», e tratou de enviar (de colaboração com *Gonçalo Miguel Rolo Ângelo* e *Filipe Ricardo Rolo Ângelo*) mapas para *Blind Panic* (o primeiro que aqui aparece), mapas de *Tai-Pan* (que se publicam por serem bem explícitos e este jogo continuar a atarantar muita gente), embora só para as primeiras (uff!) 10 cidades, e *dicas*, tudo rematado com alguns *pokes*.

Estes amigos (para quem segue uma pequena surpresa de «A Capital» pelo esforço de *Blind Panic*) querem trocar correspondência com outros leitores. Escrevam-lhes para a Rua República da Bolívia, 38-7.º Fte. — 1800 Lisboa, ao cuidado do Mário Luís.

INSIDE OUTING — As teclas são: Q — cima; A — baixo; N — esquerda; M — direita; P — apanhar; D — largar; CAPS SHIFT — saltar; ENTER — empurrar; H — parar o jogo; R — abortar.

Junto mando o mapa do jogo, dos quadros onde já estive e onde já encontrei 5 dos 12 diamantes. Gostava de explicar que no mapa os tracejados existentes em alguns quadros são coisas que estão mais altas em relação ao solo e os números que aparecem são o número de objectos que há no quadro.

E como não poderia deixar de ser cá vão umas *dicazinhas* do jogo: quando se ouvir um ruído parecido com um telefone, apanhem um telefone e além de ganharem pontos ficam imortais durante o tempo da chamada. Para fugir aos ratos basta apanharem um queijo e deitá-lo no chão e esperar que o rato o coma, o rato ao comer o queijo fica imóvel e não tira energia se lhe tocarmos. Para fugir aos pássaros basta apanharmos a gaiola e deitá-la no chão que o pássaro fica descontrolado e já não nos segue, embora continue a tirar-nos energia se lhe tocarmos. Mas, se tivermos a gaiola ao pé dele, não se atreverá a aproximar-se. O gelo serve para apagar as lareiras, basta deitá-lo no chão e arrastá-lo até à lareira, ao chegar ao pé do fogo o gelo derrete e apaga o fogo. Para empregar os diamantes basta ir ao quadro onde está a dona da casa e deitar o diamante no chão e esperar que ela o apanhe.

SABOTEUR — POKE 29894, Ø (vidas inf.)
ATTIC ATTAC — POKE 37260, 175
SWEEVOS WORLD — POKE 33219, Ø (vidas inf.)
MANIC MINER — POKE 36160, Ø (vidas inf.)
GHOTS'N'GOBLINS — POKE 39857, 135 (invencível)
JACK THE NIPPER — POKE 44278, 58
CAULDRON II — POKE 52133, Ø
TAI-PAN — Não é aconselhável navegar em águas que não estejam representadas no mapa, porque seremos apanhados por tufões. Para conseguir muito dinheiro fazer o seguinte: conseguir o dinheiro no Restaurante, comprar um lorcha, 3 caixas de tiros de pistola, 2 caixas de canhão, entre 1 e 3 caixas de comida, mapa e telescópio, seguindo depois para a WAREHOUSE e comprar o máximo de caixas de chá. Saiam e entrem novamente para vendê-las. Ser-vos-á oferecida uma grande quantia por elas. Repitam essa operação as vezes que quiserem e quando tiverem mais de $2 500 000, vão ao banco e comprem todos os barcos, comprem mais algumas caixas de tiros de canhão, caixas de droga e muita comida. Já que têm muito dinheiro comprem a tripulação. Se não tiverem dinheiro, apanhem a tripulação. Se não tiverem dinheiro, apanhem o bastão e seguidamente vão para trás daqueles homens que passeiam pelas ruas e batam-nos várias vezes. É assim que vão enchendo o barco de novos tripulantes. Cuidado para não acertarem nos guardas, porque senão vão para a prisão e ficam lá meio mês. A quarta tentativa de ataque são imediatamente executados. Comprem droga nas cidades no sul da China e vendam-nas no norte e no Japão; ficarão a ganhar em cada, mais de $10 000. Quando acabar o prazo de pagamento do dinheiro que adquiriram na primeira cidade, deixem passar um mês e deixem-se apanhar pelos homens do dono do restaurante. Ele desejar-vos-á boa sorte e vocês têm o tempo todo para jogar e fazerem o que quiserem, mas não se deixem matar pelos piratas. Quando vos roubarem um barco, carreguem a parte TOWN, e mostram-vos todos os barcos que têm em posse. Depois é só escolhê-los e recomeçem na primeira cidade. Para identificarem um barco estranho, ponham-se de frente para ele e escolham o telescópio.

Uma dúvida nossa: se for possível, como assaltar os barcos estranhos e roubar-lhes a carga?

Action Force II já tem mapa

Os mapas de *Action Force II*, o movimentado jogo que nos coloca na pele de um atirador especial já começaram a chegar ao Poço da Cidade. E tantos que a rua ainda vai ficar inundada. Pelo que é urgente que, a menos que haja algo de

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

importante a contar, vocês deixem de enviar mapas para os níveis um e dois deste jogo. Já cá temos tudo até mesmo mais para adiante› Mas como este é o primeiro de toda a série, ei-lo aqui publicado em *Pokes e Dicas*. Enviado por *Fernando Jorge Antunes Maçarico*, da Rua João Ortigão Ramos, 23-1.º esq. — 1500 Lisboa.

Bazzoka Bill e Agent X II

Luís Miguel Gonçalves Lajes e o seu irmão, *Gonçalo Nuno*, que vivem na Parede, enviaram alguma informação que a seguir se publica.

BAZZOKA BILL — Quando se perdem as vidas e quando começa a contagem decrescente, carreguem na tecla C e continuarão do sítio onde perderam.

AGENT X II — Os códigos de passagem do primeiro para o 2.º nível é: HERE COME OL' FLAT TOP. — Do 2.º para o 3.º nível é: THERE'S NO ESCAPING II. No primeiro código tem ponto final mas no segundo não tem.

Tape Loading Error

Nuno Filipe Mouga achou uma forma de jogar mesmo os jogos que carregam mal. Embora o Nuno tenha esquecido que o sistema nem sempre funciona, a verdade é que há vezes em que assim sucede. Por isso mesmo e porque não custa nada experimentar, a *dica* do Nuno é publicada. Talvez um dia destes sirva a algum de vós.

Mas o Nuno enviou mais algum material e uma *dica* para *Action Force II*: a *bazooka* é a melhor arma.

```
FIST 1
1Ø LET TEMPO = 255
2Ø LET GOLPES 1 = 1
3Ø LET GOLPES 2 = 255
4Ø POKE 23624, 54: POKE 23693, 54: POKE 23570, 16:
   CLS
5Ø LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE:
   POKE 23570, 6: POKE 44739, 255
6Ø POKE 44332, 1: POKE 44339, 255
7Ø RANDOMIZE USR 33000
```

PROHIBITION — Após o MERGE introduzir a seguinte linha:

```
35 POKE 25075, 104
```

FREDDY HARDEST 1 — POKE 64011, 167
FREDDY HARDEST 2 — POKE 61607, 167
LIGHT FORCE — POKE 40725, 172
MASK 2 — A melhor missão é a segunda e as melhores equipas são: o carro, a mota e o carro todo terreno.

Se tiverem algum jogo em que quando ele devia entrar aparece «TAPE LOADING ERROR», procedam da seguinte maneira:

— 1.º Carreguem em ENTER
— 2.º Se o «écran estiver branco escrevam PAPER Ø se estiver escuro escrevam PAPER 7.
— 3.º Se aparecer a lista do jogo verão que a linha que tem um RANDOMIZE é normalmente a última.
— 4.º Escrevam esse RANDOMIZE USR * cá em baixo no «écran»
— 5.º Teclem ENTER e comecem a jogar.

Este truque resulta em 2 jogos que não me entram: *Gee Bee Air Rally* e *Arkanoid 2 R. of DOH*

Ø De jogo para jogo este valor varia e normalmente tem cinco números.

Microjungle de volta

De Moscavide para o Poço da Cidade, as últimas de *Luís Basílio* e companhia, os membros do *Microjungle II*. Estes leitores que estiveram ausentes algum tempo devido às aulas e a uma avaria no computador, querem trocar jogos e *dicas* com toda a gente. Escrevam-lhes para a Rua Bento de Jesus Caraça, 71-1.º — 1885 Moscavide. Para o «Microjungle II...

SCALEXTRIC — Quando escolher as teclas fique com ENTER para acelerar e quando atingir os 240 km/h já não baixará dessa velocidade.

ROLLING THUNDER — Teclas: Q — cima; A — baixo; O — esquerda; P — direita, SPACE — disparar. Subir para as plataformas: O ou P + Q + SPACE (só quando tem o corrimão); entrar nas portas: quando estiver em frente à porta teclar Q (cima). Há portas que dão munições: são as que têm um rectângulo ao seu lado esquerdo.

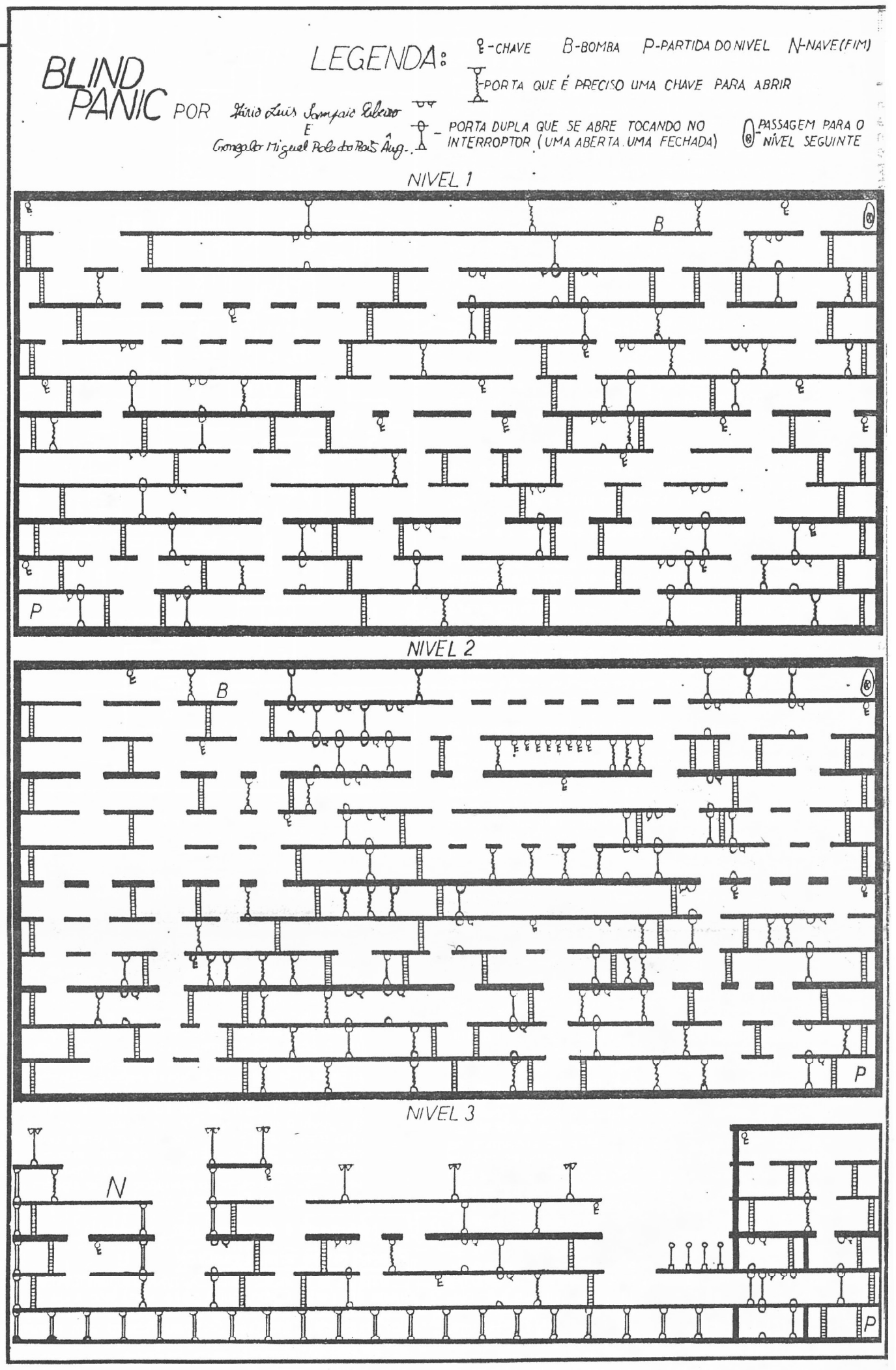
BASKET MASTER — Quando o adversário estiver dentro do garrafão e for afundar ponha-se debaixo dele, e será falta dele (resulta sempre), fazendo isto 5 vezes ganha o jogo por faltas.

DEATHWISH III — Vá para dentro das casas (pode entrar nas casas com a tecla ENTER) e oriente-se pelo mapa (o mapa vede indica as armas e o mapa amarelo indica os «boss»). Quando estiver debaixo de uma janela com o vidro partido, carregue na tecla «W» e verá uma rua, nessa rua está uma mira (mira da sua arma) e poderá matar os inimigos sem ser atingido.

THE DOUBLE — Os jogos da taça são na 22.ª, 26.ª, 30.ª, 34.ª, 38.ª e 42.ª jornadas, sempre depois do jogo para o campeonato se quiser mudar de equipa pode fazê-lo de 3 maneiras:

1.ª — *(Esta é a mais fácil)*. Leve a sua equipa à falência e será imediatamente despedido mas há sempre uma equipa que o quer. Mas se isto acontecer na 1.ª ou 2.ª divisão está sujeito a vir treinar uma equipa do escalão inferior 2.ª ou 3.ª divisão respectivamente.

2.ª — Quando começa a treinar qualquer equipa tem uma percentagem de treino. Se esta percentagem descer dos 17% os dirigentes dizem que não fazem comentários e quando desce até ± 8% é despedido (chicotada psicológica, muito usada no futebol português). Aqui também está sujeito a ir treinar uma equipa do escalão inferior.



3.ª — *(A mais difícil)*. Ao contrário da 2.ª o objectivo é vencer jogos para a sua percentagem subir, quanto maior ela for, mais propostas para treinar vai receber. A equipa que ganha mais dinheiro é o Manchester United.

LESÕES: Utilize sempre «LIGHT WORKING»

Aquisição de jogadores: Para saber informações sobre um jogador vão ao SCOUT, mas, quando ele só dá uma aproximação do seu valor real, vão várias vezes seguidas ao SCOUT que acabara por dar o preço máximo do jogador. O máximo de jogadores permitidos são 16 por isso aconselhamos a comprar: dois guarda-redes n.º 1, um defesa direito n.º 2, dois defesas esquerdos n.º 3, dois defesas centrais n.º 4, um defesa central n.º 5, no meio campo. Dois médios-centros n.º 6, um médio-direito n.º 7, um médio-esquerdo n.º 10, na avançada compre dois avançados-direito n.º 8, um ponta-de-lança n.º 9 e um avançado esquerdo n.º 11.

Isto é apenas um conselho, porque depende da táctica de cada um.

Importante: NUNCA compre um jogador sem primeiro ter pedido informações ao «SCOUT». Se estiverem na 1.ª divisão e quiserem ganhar muito dinheiro comprem jogadores da 3.ª divisão (só depois de verem as informações no «SCOUT») e vendam-nos logo a seguir.

Ex.: Compram por ± 30 000 vendem ± 140 000, mas há casos em que se ganha muito mais ou menos.

O objectivo deste jogo é fazer o DOUBLE, ou seja ganhar a taça e o campeonato (da 1.ª divisão) numa época. Isto não é canja!

E agora alguns *pokes* retirados de revistas inglesas.

THUNDERCATS — POKE 31407, Ø
ARKANOID I — POKE 33702, Ø
DRILLER — POKE 48246, Ø (energia)
DRILLER — POKE 49425, Ø: POKE 49022, Ø (escudo)
XEVIOUS — POKE 53592, 200
LIGHT FORCE — POKE 40725,
TECHNICIAN TED 128 K — POKE 43147, 33: POKE 44485,24 (imunidade)
TECHNICIAN TED 128 K — POKE 41067, Ø (tempo)
TECHNICIAN TED 128 K — POKE 93766, Ø: POKE 43788, 24 (vidas)

FOOTBALL DIRECTOR I e *II* — O principal é ter um bom meio-campo e depois uma boa defesa. Utilize a táctica 4-3-3 e às vezes 4-4-2 e veja a equipa adversária antes de jogar para fazer as últimas alterações.

F A CUP FOOTBALL — Utilize a táctica «ballanced» (4-3-3)

Muito zangado

Carlos Sérgio F. Quintino, que vive na Rua MFA, 73 — 8200 Albufeira, escreveu para dizer que está muito zangado «pelo facto de já há duas semanas vos ter escrito uma carta com imenso material *Pokes e Dicas* e vocês ainda não terem publicado nada do que ela continha...»

Ora a razão não tem o Carlos para estar zangado. Duas semanas? Isso é quase ontem, oh Carlos! É que com o volu-

me de correspondência que chega ao Poço da Cidade (vê só a resposta ao Mário Luís em «E com mapa ainda melhor», nesta edição), atrasos na resposta às vossas cartas não são excepção mas sim regra. E se o teu material ainda não foi publicado, talvez a carta nem tenha chegado aqui, o que também acontece. Mas para já aqui ficam os teus *pokes*, enviados a 20 de Junho. Portanto não te enerves se as coisas demorarem um pouco. E escreve sempre, se possível mandando um pouco de sol. Ou será que também não há sol aí no Algarve?

Ah!, e antes que me esqueça: o Carlos quer trocar jogos com outros leitores (tem cerca de 600 lá em casa mas ainda quer mais...). Escrevam-lhe...

KARNOV — POKE 23548, Ø (vidas inf.)
TAGET RENEGADE — POKE 53901, Ø (vidas inf.)
ACTION FORCE II — POKE 23540, Ø (vidas inf.)
DAN DARE II — POKE 32504, Ø(vidas inf.)
GARFIELD — POKE 44021, Ø (energia inf.)
PHANTIS I — POKE 23504, Ø (vidas inf.)
PHANTIS II — POKE 10234, Ø (vidas inf.)

A Elsa e o Jorge...

A Elsa e o Jorge voltaram a escrever, provando que, tal como «A Capital» dizia, há «elas» escondidas, trabalhando com «eles» na resolução de jogos. E a Elsa (e o Jorge) espera(m) que muitas outras «elas» escrevam para o Poço da Cidade. (Eu confesso: já há mais nomes femininos no canto superior esquerdo das cartas recebidas. Poucos, mas há-os...)

Informação nova é a razão da carta destes leitores. E informação jeitosa sobre *Mask III* (eu próprio tenho andado às aranhas) é o que se salienta destas *dicas*. Mas também *Bubble Bobble* e *Phantomas 2* mereceram atenção. Ora, espreitem enquanto a Elsa e o Jorge vão preparando maos *dicas*.

E daqui do Poço da Cidade, mesmo a fechar, uma informação para a Elsa e para o Jorge, para quem ainda não saiba bem como é que funcionam os códigos em *Mask III*:

Teclar o código de acesso no «menu» não significa aceder directamente ao nível a que o código respeita logo que o jogo começa. O que sucede é que o código põe em funcionamento uma das quatro (aqui não me lembro bem se são quatro) câmaras no canto direito do jogo. Chamo-lhes câmaras mas serão mais teletransportadores (aquelas coisas com uma «ventoinha» em cima, se sabem do que falo). Quando essa «ventoinha» está a rodar, podemos utilizar o teletransportador. Isso é sinal que teclámos o código correspondente, porque antes de o fazermos a «ventoinha» não funcionava.

A ideia base por detrás dos códigos não é tanto a mesma como sucede noutros jogos (aceder a um nível mais difícil, por exemplo) mas sim permitir que, uma vez descobertos os diversos códigos (o que até nem é muito difícil), o jogador possa decidir que zona quer explorar. Claro que as dificuldades são maiores em determinadas áreas, mas isso é normal em todos os jogos. E pronto, chega de explicações. Agora é a vez de a Elsa e o Jorge dizerem/escreverem de sua justiça.

MASK III — Os obj. apanham-se com as teclas de baixar e utilizam-se com as teclas 1, 2, 3 e 4. Um desses obj. permite-nos utilizar um escudo, com o qual podemos atravessar paredes e andar dentro do chão. Quando entramos na primeira porta, vamos para uma sala onde se vê uma parede grossa. Pomos o escudo a funcionar e atravessamos a parede. Assim, vamos ter a outra sala onde se podem apanhar os obj. L e B.
Função dos objectos: P — escudo de protecção; Bl — disparar; B — disparar (tudo o que toca destrói); H — dá energia; L — disparar (faz os inimigos levantar voo); Jr — disparar e também funciona como objector o que nos permite voar. Este obj. é muito bom para passar níveis em que não existem plataformas suficientes. Nesses níveis surge também um míssil. Não o tentem matar. Desviem-se só. Neste jogo só não percebo uma coisa: qual é o *password* que é pedido, como obtê-lo. Durante o jogo aparece uma, mas exclui-se essa *password* e não acontece nada.

BUBBLE BOUBLE — Antes de aparecer *samme over* carreguem na tecla 1 ou 2. O 2.º *player* terá uma vida. Se carregarem no 1 o 1.º *player* terá uma vida. Depois carregue sempre para ir obtendo vidas infinitas.

PHANTHOMAS 2 — Quando se estiver a jogar carrega-se em 1, 2, 3, 4, e 5 ao mesmo tempo e assim aparçerá uma bola que teremos de destruir. Quando a destruirmos com lazer, cerca de umas 30 vezes pode-se então ver a cena final.

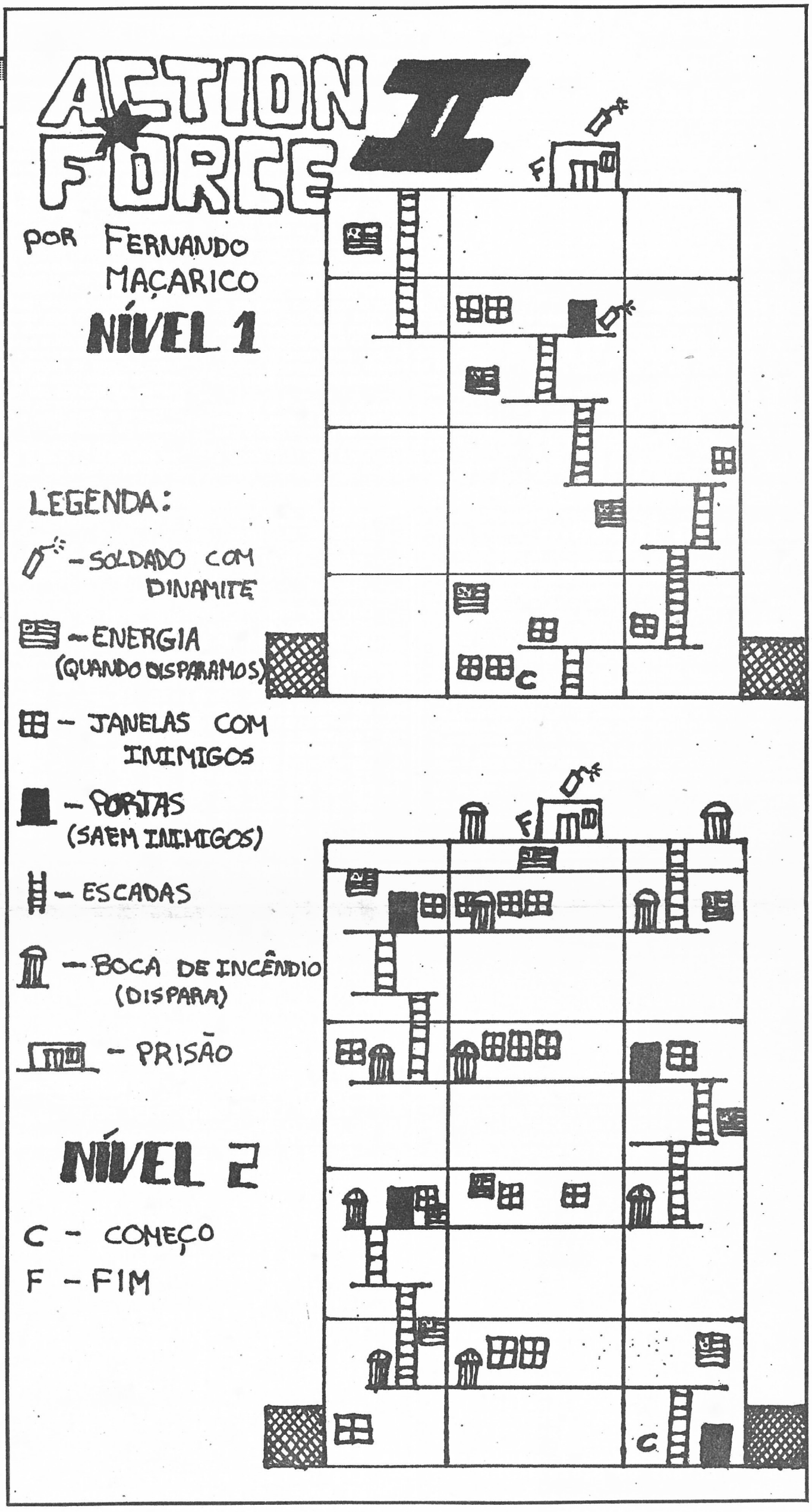
FREDDY HARDEST — POKE 69011, 183 (1.ª parte).
POKE 61607, 183 (2.ª parte).

Pokes para fechar a loja

O *Rui Botelho*, da Avenida D. João II, 6, 5.º-frente, 2900 Setúbal, precisa, urgentemente, de saber o código de «Zynaps» e de «Mc Pacman». Escrevam-lhe antes que ele dê em doido.

Do Rui, fechando e estaminé por esta semana, «Pokes» de muitas variedades. É escolher, fazer o «Merge» " " e introduzir o respectivo «poke» logo à beira do *RANDOMIZE USR*. Antes, claro. Depois, algumas orações e minutos de espera são o suficiente para tirar dúvidas. E acreditem que ainda há milagres. Ou «pokes» que funcionam. «Pokes e Dicas», por exemplo, nunca falha. Até sexta-feira, aí pelas quatro horas da tarde. Escrevam.

STAR RAIDERS 2 — PKE 44708,Ø
STAR RUMMER — POKE 49560, Ø
THRUST 2 — POKE 34200,Ø
THUNDER BIRDS — POKE 62134,Ø
THUNDERCE PTOR — POKE 57487,207
WHU DARES WINS 2 — POKE 50835,Ø:
POKE 57874,Ø
WIZBALL — POKE 37052,Ø:
POKE 48190,201 : POKE 48190,Ø
YOGY BEAR — POKE 35912,24
HYBTERIA — POKE 35512,Ø (128 K)
RENEGADE — POKE 2551,Ø (ATARI)
ELASLH GORDON — POKE 50732,Ø : POKE 49723,Ø
HADES NEBUIA — POKE 67998,Ø
I, BALL 2 — 45392,Ø : 43618,Ø
KYNETIK — POKE 67998,Ø



MAG MAX — POKE 58475,Ø
MASK 2 — 42849,Ø : POKE 42837,Ø : POKE 44914,Ø
MUTANTS — POKE 29667,Ø
OUT RUN — 40623,Ø
PARABOLA — POKE 38303,Ø
PARK PATROT — 53949,Ø
PSICHO SOLDIER — POKE 47401,201
SKOOL DAZE — 63935, 255 : POKE 63937,Ø
STAR FOX — POKE 35876,Ø
720.º — POKE 40774,Ø
AGENT X2 — POKE 57776,Ø
ANARCHY — POKE 42905255
ATV SINULATOR — POKE 60250,Ø : POKE 57318,201
BLACK MAGIC — POKE 24730,Ø
BOUNTY BOB — POKE 50155,255
BRIDE OF FRANKY — 40476,201
BUBBER — POKE 57514,12 : 52533,Ø
DAN DARE 2 — 58278,62 : POKE 58249,80 : 58280, 18 : 58287,207 : POKE 60677,Ø : POKE 53778,Ø : POKE 63397, × (× = nível em que se quer começar)
DE FLECTOR — POKE 34473,Ø
ELITE — 39517,Ø

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

O Canto dos Outros

NUNO MIGUEL GONÇALVES FARIA, da Póvoa de Santo Adrião, enviou algum material para a secção de «Pokes e Dicas» mas como era tudo já «coisas com barbas» não vai ser publicado. Mas o Nuno (cujos problemas já devem estar resolvidos neste momento no que toca *Garfield* e *Action Force*) enviou uma informação que (a estar certa) pode ser útil aos possuidores do MSX. Escreve o Nuno que para que alguns jogos funcionem sem problemas nos diversos MSX é necessário em muitos casos introduzir previamente um «poke» para solucionar um problema de paginação. E o segredo é: POKE 65535, 17Ø.

Parabéns da Parede

Já há quem queira este espaço alargado e coisas assim. O que só demonstra o bom acolhimento dispensado ao «Canto dos Outros». Que só viverá na medida do vosso empenho em torná-lo num fórum das vossas dúvidas e informações. Ora façam favor...

Mas quem escreve com parabéns e pedindo mais é o leitor António José Teixeira Soares do Bairro Conde de Monte Real, Rua Aquilino Ribeiro, 6-1.º esq., Tires — 2775 Parede.

Diz este leitor que o último programa publicado em «Canto dos Outros» na edição de 27 de Maio não está completo e que não o conseguiu pôr em funcionamento. O «culpado» é favor explicar como é. E depressa, que de Oeiras à Parede a distância não é muita.

E mais escreve este leitor. Pelo que só há que ler o que se segue. Tal e qual o António José o pôs:

Gostaria de «responder» ao Nuno Miguel Catarino de Setúbal e ao Nuno Ricardo de Oeiras (mora perto de mim). Para o Nuno Miguel: os jogos *Hero*, *Sweet Accorn*, *Maxima* e *Stop The Express* não se acabam. Eu explico: o *Hero* (cujo objectivo é salvar os mineiros, presos por avalanchas, com o nosso equipamento especial) depois do 20.º nível passa para profissional onde se repetem os últimos cinco níveis até as vidas acabarem, vidas estas que deixam de «aparecer» de 20 mil em 20 mil pontos. Quando se alcançou o milhão. O *Sweet Accorn* é pura e simplesmente um jogo para passar níveis, por muito que se passem níveis (matando borboletas coloridas e recheadas de brindes) estes nunca acabam.

Quando ao *Maxima* e ao *Stop The Express* são casos à parte. No *Maxima* existem 16 níveis e passando-os volta-se ao primeiro (com o grau de dificuldade aumentado consideravelmente).

No *Stop the Express* o objectivo é chegar à primeira carruagem do comboio onde se desenrola o jogo, e pará-lo. Depois disto volta-se a fazer o mesmo noutro comboio com mais inimigos, inimigos estes que, nas primeiras carruagens de cada comboio, se matam com os pássaros que passam sobre nós. Nas últimas dez carruagens de cada comboio matam-se os inimigos a pontapé (saltando), mas cuidado com os fantasmas. No *Chiller* o objectivo é salvar a namorada do nosso herói que foi aprisionada numa casa assombrada nos confins do jogo. Para isso, o nosso herói, terá que apanhar todas as cruzes dos «écrans» desde o carro até à casa e depois, com a namorada pela mão, de volta ao carro.

Para o Nuno Ricardo: também não se acaba o *Road Fighter*, o jogo, constituído por seis níveis, depois de completado o último nível volta ao primeiro com a única variante de haver mais carros a atrapalharem-nos a corrida. Quanto a *Jump Jet*, para se disparar é preciso primeiro armar os misseis (tecla M), já que o nosso avião (*Harrier*, eu suponho) não dispõe de tiros, enquanto não se acabar os primeiros níveis.

Quanto a *Green Beret* e *Rambo* também eu gostaria de acabá-los...

E agora um pedido: quem souber onde existem lojas onde se possam comprar jogos e/ou programas utilitários em disquete de 3,5 polegadas para o MSX e/ou MSX2, por favor contacte-me.

E por fim um pequeno programa que possibilita uma afinação rigorosa para os que têm um televisor a cores com o monitor para qualquer MSX.

```
10 S = S + 1: COLOR 15,
   S, S: SCREEN 2
20 CL = 15: IF S = 15 THEN CL = 1
30 FOR K = Ø TO 1: FOR J = Ø
   TO 15 STEP K + 2
40 LINE (K * 16 + J, K * 16 J) - (255 - K * 16
   - J, 191 - K * 16 - J), CL B
50 NEXT J, K
60 FOR K = 100 TO 154 STEP 3:
   LINE (K, 85) - (K, 85), H
   CL: NEXT
70 FOR K = 65 TO 135 STEP 3: LINE (14Ø,
   K) - (114, K), CL: NEXT
80 FOR K = 1 TO 100 STEP 1Ø:
   CIRCLE (127, 95), K, CL: NEXT
90 IF INKEY $ = "" THEN 9Ø
100 COLOR 15, S, S: SCREEN 2
110 FOR J = Ø TO 191 STEP 13
120 LINE (Ø, J) - (255, J + 11),
    J/113 + 1, BF: NEXT
130 IF INKEY $ = "" THEN 13Ø
140 GO TO 1Ø
```

Linha a linha...

QUANTITATIVA e qualitativamente este espaço de «Linha a Linha» tem melhorado nos últimos tempos, tornando-se numa encruzilhada de informação, com perguntas e respostas a sucederem, provando que a vossa participação (e só com ela isso é possível) e interesse na secção aumentou. Mas é especialmente numa vertente que é agradável lidar com todo este material quando ele chega aqui ao Poço da Cidade: sentir que há leitores que se preocupam em melhorar o que aqui é publicado.

É esta a tónica da primeira carta desta semana, enviada pelo leitor Erico Vieira da Rocha, da Praça Movimento das Forças Armadas, 6, Samouco, 2870 Montijo. Mas o melhor é mesmo lerem o que se segue, enquanto em «Linha a Linha» ficamos à espera do restante material que o Erico Vieira decida enviar.

A alteração de fotocomposição para composição tipográfica, na rubrica "Linha a Linha...", melhora a legibilidade dos programas mas sugeita-os a gralhas.

Aconteceu na edição de 24/06/88, no programa calendário, linhas 550, 630 e 2000.

Na 550 falta um espaço depois do = e as " depois de Dias.

Para a 630 a minha correcção seria:

```
630 LET c$="SabDomSegTerQuaQuiSe
x":PRINT AT 8,22;c$((w*3)+1) TO
 (w*3)+3)
```

Mas o original pode ser diferente.

Quanto à linha 2000 é óbvio que será "Dia do mês" e não "Dia da semana"

As seguintes linhas são inúteis: 10, 11, 15, 16, 17, 35, 490, 495 e 900, serão, ainda, inúteis as linhas 60 e 70 se a linha 40 for modificada para:

```
40 GO TO (40 AND INKEY$="0")+(46
0 AND INKEY$="1")+(560 AND INKEY
$="2")+40
```

O RETURN da linha 2500 pode ser incorporado na linha 2050 e aquela suprimida.

Todos estes reparos me foram suscitados porque o programa é bom. E, precisamente, por isso, pretendo fazer uma correcção muito importante.

O calendário Gregoriano, é uma variante do calendário Juliano com a seguinte alteração:

Os anos bixestos que corresponderiam ao inicio dos séculos deixaram de o ser com excepção dos multiplos de 400 que o são.Assim,2000, 2400, 2800, etc. são bissextos.

No programa publicado são contemplados com esse dia extra os anos 2100, 2500, 2900, etc.. Errado!

Para que a coisa fique certa há que modificar os valores de .75 nas linhas 2040 e 2050 para .74.

E é tudo. Só tenho um reparo para a apresentação que podia ser melhor.

Tenho uns programas grandes para publicação mas com o novo sistema não sei se será viável. No entanto segue alguma coisa.

Programa para carregar 5 ecrans na memoria e fazer a sua entrada no "Display file" dum modo in-vulgar.

```
  10 DEF FN L(A)=USR 30005
  20 DEF FN H(A)=USR 30010
  30 POKE 23658,8: LET p=100: LE
T x=0: LET E5=30808: LET E4=3772
0: LET E3=44632: LET E2=51544: L
ET E1=58456
  40 PRINT #0; FLASH 1;AT 1,2;""
"LOAD"" Ecrans ou Bloco?(E/B)":
FLASH 0
  50 GO TO (20 AND INKEY$="B")+(
30 AND INKEY$="E")+40
  60 GO SUB 1025: LOAD ""CODE 30
808: GO TO 80
  70 GO SUB 1020: LOAD ""CODE E1
: GO SUB 1020: LOAD ""CODE E2: G
O SUB 1020: LOAD ""CODE E3: GO S
UB 1020: LOAD ""CODE E4: GO SUB
1020: LOAD ""CODE E5
  80 RANDOMIZE FN L(E2): PAUSE P
 520 RANDOMIZE FN H(E1): PAUSE P
 525 RANDOMIZE FN H(E2): PAUSE P
 530 RANDOMIZE FN H(E3): PAUSE P
 535 RANDOMIZE FN H(E4): PAUSE P
 540 RANDOMIZE FN H(E5): PAUSE P
 550 GO TO 520
1020 LET x=x+1: PRINT #0;AT 1,0;
"        Ecran ";x;" a carregar
  ": RETURN
9998 CLEAR 29999: LOAD ""CODE :
BORDER 2: RUN
9999 SAVE "MOVIMENTO" LINE 9998:
 SAVE "MOV. MC"CODE 30000,192: S
AVE "Bloco 5 SCREEN$ "CODE 30808
,34560
```

CODIGO PARA CARREGAR COM O MEU CARREGADOR HEX, TAMBEM PUBLICADO NO "LINHA A LINHA..."

ENDERECO INICIAL: 30000

```
01 80 75 18 28 01 76 75 =  546
18 23 01 AD 75 18 1E 01 =  405
EA 75 18 19 01 C4 76 18 =  739
14 01 E1 76 18 0F 01 FE =  658
76 18 0A C3 E7 77 00 00 =  697
C3 43 78 00 00 F3 21 74 =  774
75 E5 C5 2A 0B 5C 23 7E =  849
FE 0E C2 8A 1C 23 23 23 =  733
5E 23 56 C9 FB C9 EB 11 = 1120
00 40 01 00 18 ED B0 C9 =  706
21 00 40 18 F5 0E 1F 21 =  444
01 40 11 21 00 E5 06 C0 =  542
7E 2B 77 19 10 FA E1 E5 = 1033
11 00 18 19 11 21 00 06 =  122
20 7E 2B 77 19 10 FA E1 =  836
23 0D 20 E1 C9 06 20 D5 =  757
DD E1 C5 CD 85 75 DD E5 = 1548
06 C0 21 1F 40 11 20 00 =  375
DD 7E 00 77 19 DD 19 10 =  753
F7 DD E1 DD E5 11 00 18 = 1184
DD 19 21 1F 58 11 20 00 =  447
43 DD 7E 00 77 19 DD 19 =  804
10 F7 DD E1 DD 23 C1 10 = 1174
C9 C9 00 00 00 00 00 00 =  402
```

```
  10 BORDER 5: CLS : POKE 23658,
8
  20 DEF FN H(P$)=CODE P$-48-7*(
P$>"9")-32*(P$>="a")
  30 CLS : INPUT AT 0,0;"ENDEREC
O INICIAL=> "; LINE E$
  40 IF LEN E$<>5 THEN BEEP .2,1
5: GO TO 30
  50 LET E=VAL E$
  60 CLS : LET L=0
  70 LET T=0: LET A$=""
  80 INPUT AT 0,3;"CODIGO HEX=>
"; LINE C$
  90 IF C$="G" THEN GO TO 200
 100 IF LEN C$<>16 THEN BEEP .2,
15: GO TO 80
 110 FOR N=1 TO LEN C$: IF (C$(N
)<"A" OR C$(N)>"F") AND (C$(N)<"
0" OR C$(N)>"9") THEN BEEP .2,15
: GO TO 80
 120 NEXT N
 130 FOR N=1 TO LEN C$ STEP 2: L
ET A=16*FN H(C$(N))+FN H(C$(N+1)
): LET T=T+A: LET A$=A$+C$(N TO
N+1)+" ": NEXT N
 140 PRINT #0;AT 0,0;"ESTA CORRE
CTO? (S/N)";AT 1,0;A$;"= ";T: PA
USE 0
 150 IF INKEY$="N" THEN GO TO 70
 160 PRINT AT L,0;E;"  ";A$: LET
 L=L+1
 170 FOR N=1 TO LEN C$ STEP 2: P
OKE E,A: LET E=E+1: NEXT N
 180 IF L=22 THEN BEEP .4,10: PR
INT #0;AT 0,0;"ECRAN CHEIO,QUER
GRAVAR OU CONTINUAR? (G/C)
                ": GO TO (20 AND I
NKEY$="G")+(-120 AND INKEY$="C")
+180
 190 GO TO 70
 200 INPUT "NOME PARA GRAVAR=> "
;Z$: INPUT "ENDERECO INICIAL=> "
;X: INPUT "COMPRIMENTO (BYTES)=>
 ";Y: SAVE Z$CODE X,Y: GO TO 60
9999>SAVE "CARREG.HEX" LINE 10
```

Erico Vieira da Rocha
Samouco
2870 MONTIJO

O leitor **Daniel Cardoso Vaz**, de Lisboa, teve pulicado no Linha a Linha... um programa para cálculo de preços, na edição de 13/10/87.

Vejamos dois exemplos do que o programa faz:

```
     PRECO INICIAL:        100$00
 IVA A TAXA DE 17%          17$00
    DESCONTO DE 2%           2$00
                           115$00

     PRECO INICIAL:        105$00
 IVA A TAXA DE 17%       17.85$00
    DESCONTO DE 2%        2.1$00
                         120.75$00
```

No primeiro caso, como os valores eram inteiros, tudo correu bem. No segundo foi um desastre...!

Como a ideia é boa e o programa é útil, só falhando na sua concretização, resolvi reestruturá-lo e apresentá-lo de novo aos leitores com o meu pedido de desculpas ao amigo Vaz.

Eis o programa na sua nova roupagem:

```
   2 REM Autor: Daniel C. Vaz
   3 REM Revisao Erico V. Rocha
   5 REM Dados
  10 READ a$,b$,c$,d$,e$,f$
  16 DATA "PRECO DE COMPRA ","DE
SC. S/P. BASE ","IVA A TAXA DE
","MARGEM DE LUCRO ","$","%"
  20 BORDER 5: CLS
  30 PRINT AT 14,0;"NOTA: O IVA
incide sobre o PrecoBase ja dedu
zido do desconto   NOTA 2: Onde
 nao for de aplicar valores tecl
e ""0"""
  35 REM Entrada de dados
  40 INPUT (a$);p'(b$);d'(c$);i
(d$);l
  45 REM Calculos
  50 LET pd=p*d/100
  60 LET pi=(p-pd)*i/100
  70 LET pl=(p-pd+pi)*l/100
  80 LET t=p-pd+pi+pl
  95 REM Impressao no ecran.Note
a terceira Instrucao na forma:
PRINT AT 5,30-(LEN p$);p$  que
faz a justificacao a direita e a
 impressao do "$" (e$)
 100 LET a=p: PRINT AT 5,0;a$: G
O SUB 200: PRINT AT 5,30-(LEN p$
);p$;AT 5,27;e$
 110 LET a=pd: PRINT AT 6,0;b$;d
;f$: GO SUB 200: PRINT AT 6,30-(
LEN p$);p$;AT 6,27;e$
 120 LET a=pi: PRINT AT 7,0;c$;i
;f$: GO SUB 200: PRINT AT 7,30-(
LEN p$);p$;AT 7,27;e$
 130 LET a=pl: PRINT AT 8,0;d$;l
;f$: GO SUB 200: PRINT AT 8,30-(
LEN p$);p$;AT 8,27;e$
 140 LET a=t: PRINT AT 10,12;"TO
TAL ": GO SUB 200: PRINT AT 10,3
0-(LEN p$);p$;AT 10,27;e$
 150 LET pl=(1+LEN p$)*8: FOR n=
98 TO 100 STEP 2: PLOT 240-pl,n:
 DRAW pl,0: NEXT n
 160 INPUT "MAIS CALCULOS s/n?";
n$
 170 IF n$="s" OR n$="S" THEN GO
 TO 20
 180 STOP
 194 REM
 ********************************
 *    SUBROTINA DE FORMATACAO   *
 ********************************
 195 REM Arredondamentos
 200 LET p$=STR$ (INT (a*100+.5)
/100)
 205 REM Impressao de um "0" a es
querda do ponto decimal
 210 IF p$(1)="." THEN LET p$="0
"+p$
 215 REM  Obrigatoriedade de dua
s casas decimais
 220 LET b=LEN p$-LEN STR$ INT V
AL p$
 230 LET p$=p$+(".00" AND b=0)+(
"0" AND b=2)
 240>RETURN
```

O próprio programa inclui em istruções REM o seu funcionamento.

De notar o uso do "$" em vez do "," que nem em programas de uso comercial em facturação de grandes enpresas costuma aparecer.

Com as alterações introduzidas, o programa é de grande utilidade para o pequeno comércio.